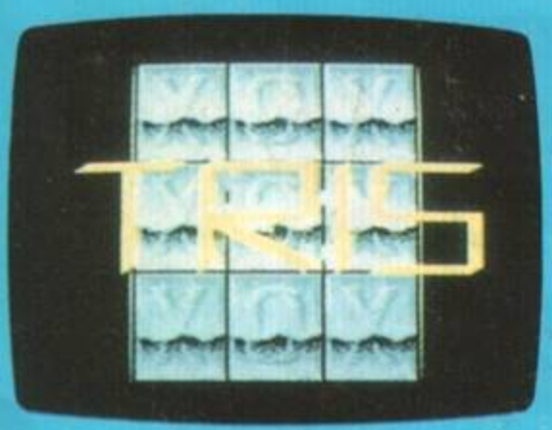
NEW SPECIAL PLAYGAMES

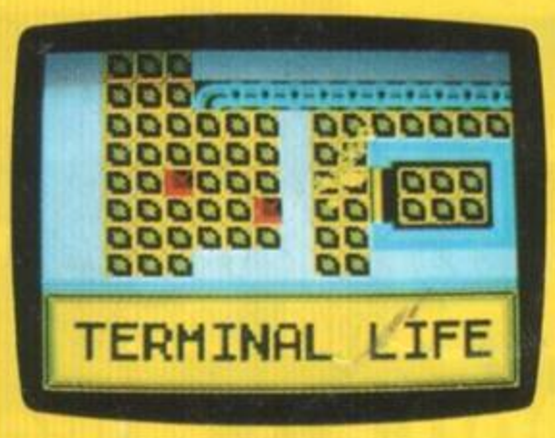
20 GIOCHI

MENSILE - N. 48

CBM 64



SPECTRUM 48K



FAST LOADING "BITURBO"

STORIE INCREDIBILI

Ci vuole davvero tanta fantasia nell'inventare le trame dei videogiochi di cui questo mese vi diamo le recensioni. Solo la mente malata di un programmatore folle può aver infatti studiato la storia di **Might and the Magic** (terza versione) o lo svolgersi dell'avventura a **Monkey Island** (anche questo gioco giunto alla seconda versione). Sembra addirittura una storia di tutti i giorni quella della pazza e simpaticissima famiglia **Simpsons**, una sgangherata accozzaglia di parenti svitati che ci siamo goduti su Italia 1 e che ora ci fanno impazzire anche su computer.

MANDATECI I VOSTRI PROGRAMMI !!!

POTRETE VINCERE

da Lire 500.000 a 1 milione per gioco pubblicato
Lire 150.000 per il listato

New Special Playgames N° 48 - Periodico mensile - Giugno 1992 - Edizioni SIPE s.r.l. -
Via Ausonio, 26 - 20123 Milano - Dir. Resp. Elvio Fantini - Reg. presso il Trib. di Milano N° 537 del 16/7/87
Sped. abb. post. gr. III/70 - Distribuzione per l'Italia: MESSAGGERIE PERIODICI S.p.A.
Viale Famagosta, 75 - 20142 Milano - Tel. 02/8467545 - Stampa Grafica '85 - Rodano Millepini (MI).

SULLA CASSETTA

CBM 64 LATO A	SPECTRUM LATO B
4 PINTOR	ROLLING ENEMIES
5 BRADIN	BRIXOT
6 SOGNO	BON TON
7 PALLA	COTRIS
8 RIBA	HOT DAY
9 CRESKI	ITALIAN STYLE
10 TRIS	TERMINAL LIFE
11 SPIRITELLO	UNDER WORLD
12 MONGOLFIERA	WITHCHES NEVER DIE
13 TATON	BLACK POWER

SULLA RIVISTA

14 THE SIMPSONS: una famiglia incredibile

18 SUPER GHOULS N' GHOSTS: la triste storia di Arthur

21 MIGHT AND THE MAGIC 3: nel bosco del Serpente

24 MONKEY ISLAND 2: un'isola tutta da scoprire

27 GOLDEN EAGLE: alla ricerca della statuetta

CBM 64

PINTOR

Ecco un gioco d'avventura il cui protagonista è un cavaliere alla ricerca del Pintor.
Il cavaliere si muove all'interno di un castello e per riuscire a portare a termine l'impresa con successo dovrà superare innumerevoli difficoltà.
Per prima cosa dovrà raccogliere le chiavi colorate grazie alle quali potrà aprire le corrispondenti porte.
Poi dovrà cercare i forzieri contenenti monete preziose con le quali potrà recarsi dal mago per comprare oggetti utili come chiavi, magie, pezzi del Pintor. Ovviamente il castello è popolato da strane creature il cui tocco diminuisce l'energia vitale del protagonista. Il cavaliere può tuttavia difendersi scegliendo l'arma con cui vuole combattere: la spada, l'ascia, lo scudo, la magia.
Nella parte bassa dello schermo sono rappresentati i vari elementi che caratterizzano il cavaliere: il cuore, la spada, lo scudo, l'ascia, la magia, i soldi e lo zaino. Per attivare uno di questi elementi bisogna selezionarlo col joystick dando la direzione verso il basso.
Buon divertimento!

JOYSTICK IN PORTA 2

TASTI

SPARO inizio partita/vedere contenuto dello zaino

SPECTRUM

ROLLING ENEMIES

Ecco una novità!
Una disciplina sportiva poco conosciuta ma non per questo meno appassionante.
Ti trovi a dover fronteggiare dei pattinatori a rotelle lungo un arduo percorso stradale.
Anche se non rientra nel regolamento, i tuoi avversari cercheranno di ostacolarti a forza di spintoni, pungni e calci fino a farti cadere o mandandoti a sbattere contro qualche muro.
Il tuo scopo è, ovviamente, quello di terminare la gara e sperare di arrivare prima.
A tuo vantaggio hai la possibilità di saltare e di colpire gli avversari con altrettanti colpi...
Buona fortuna!

JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR

Tasti ridefinibili

BRADIN

Per passare un po' di tempo in modo costruttivo prova a giocare a BRADIN: la sua caratteristica è che impegna il tuo intelletto sviluppando la tua capacità di concentrazione e di ragionamento.
In pratica devi disporre su di una scacchiera dei tasselli di colore e forma particolari cercando di raggiungere il punteggio più alto possibile e passare così al livello successivo. Hai un numero limitato di tasselli per ogni schermo.
Un tassello (in particolare quello indicato dalla freccia) puoi disporlo solo di fianco ad un altro tassello dello stesso colore o della stessa forma (combinazione da un punto); se riesci a sistemare i tasselli in modo che il tassello nuovo tocchi più tasselli del suo stesso colore allora ottieni più punti.
All'inizio puoi decidere se giocare in coppia o da solo, con uno o due joystick, se giocare a tempo o no e se ridisegnare (ed eventualmente salvare su floppy) dei tasselli.
La difficoltà corrisponde al numero di tasselli da sistemare che vedi prima.

JOYSTICK IN PORTA 2

RUN/STOP	abbandoni
TASTO COMMODORE	effetto schermo

CBM 64

BRIXOT

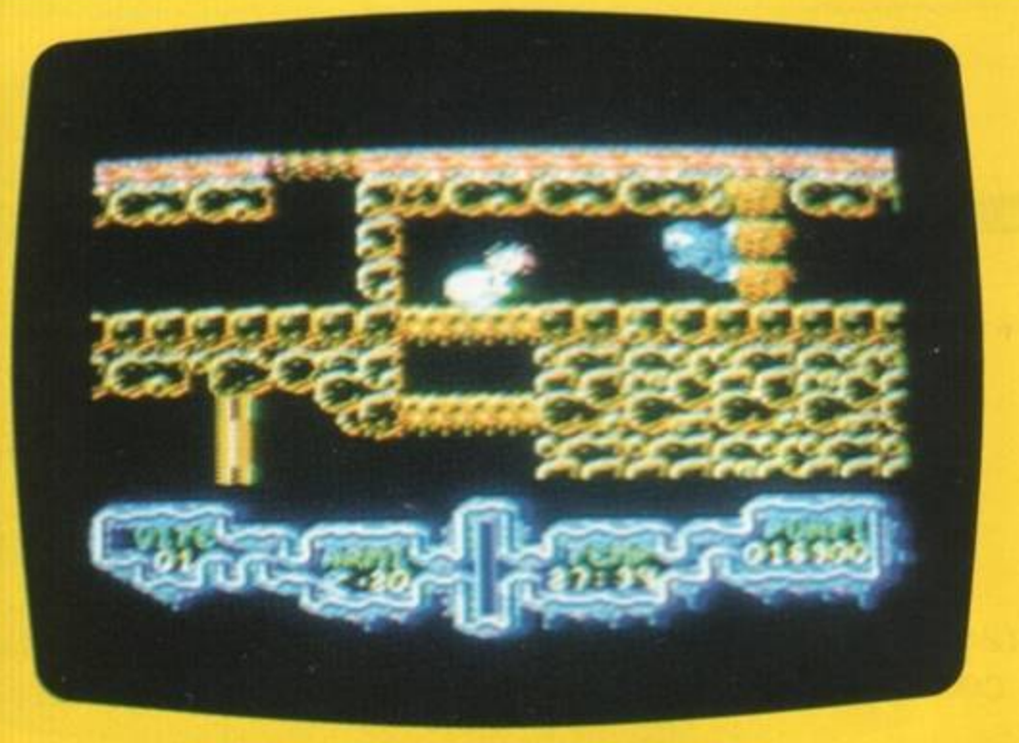
Fateci spendere due parole per un gioco entusiasmante che parla da solo.
Il vostro scopo è quello di fronteggiare degli alieni che vagano all'interno di un'astronave.
Girando per ogni schermo, devi raccogliere dei preziosissimi oggetti facendo attenzione alle piattaforme che si interrompono bruscamente impedendoti così una fuga veloce. Buona fortuna!

JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR

SPECTRUM

SOGNO

Il protagonista di questo gioco è un simpatico mostriciattolo verde che si è perso in una foresta popolata da esseri ostili.
Aiuta il nostro amico ad uscire da questo incubo e soprattutto a difendersi da ragni, vermi, uomini con la clava, ecc...
Ricordati che il semplice tocco di questi esseri diminuisce l'energia vitale del mostriciattolo che tuttavia può scappare o addirittura sparare eliminando così i suoi nemici una volta per tutte.
Per riuscire a portare a termine l'impresa nel tempo limite a disposizione, il nostro amico dovrà raccogliere i bonus sparsi qua e là nella foresta e soprattutto dovrà dimostrare di avere coraggio e prontezza di riflessi.



JOYSTICK IN PORTA 2

TASTI
SPARO inizio partita

BON TON

Un vero e proprio platform-game è ora sui vostri schermi!
Raccogliete tutta la vostra energia, fate tesoro di tutta la pratica e l'astuzia acquisita in questi anni di gioco e vedrete che questo video-game sarà per voi esperti abbastanza facile... dico "abbastanza" non illudetevi. Il vostro compito, detto brevemente sta nel riuscire a costruire un pupazzo, utilizzando i classici pezzi di carbone, la carota e, ovviamente, l'elemento principale, la neve.
Comunque fareste bene ad iniziare subito e leggervi attentamente le istruzioni dettagliate rappresentate a video!

TASTIERA

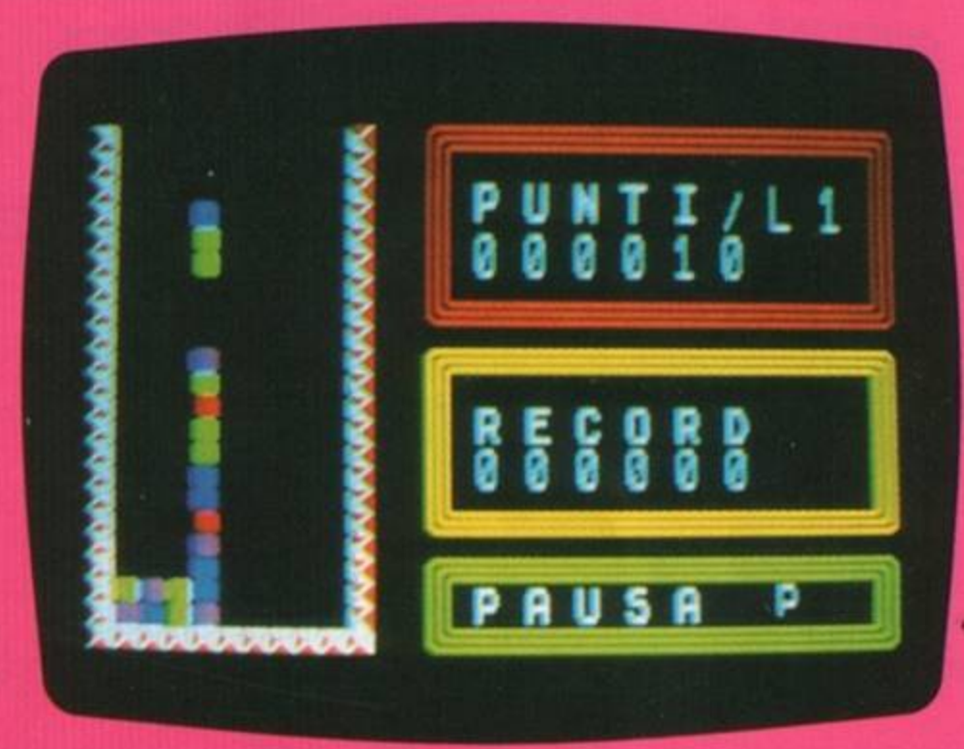
PALLA

Questo gioco è una versione spaziale del ping pong; puoi scegliere se giocare da solo contro il computer o con un tuo amico in una avvincente sfida.
Tu manovri una racchetta e devi riuscire a prendere la palla che rimbalza su una specie di scacchiera fluttuante nello spazio.
La novità del gioco consiste nella possibilità di sparare al tuo avversario che in questo modo sarebbe costretto a chiudere definitivamente la partita. Fai attenzione però a non colpire la palla perché altrimenti la vittoria andrebbe al tuo avversario. Abilità e prontezza di riflessi sono le doti necessarie per riuscire a vincere la partita.

JOYSTICK PORTA 1 e 2

TASTI	
SPARO	inizio partita
1	un giocatore
2	due giocatori

COTRIS

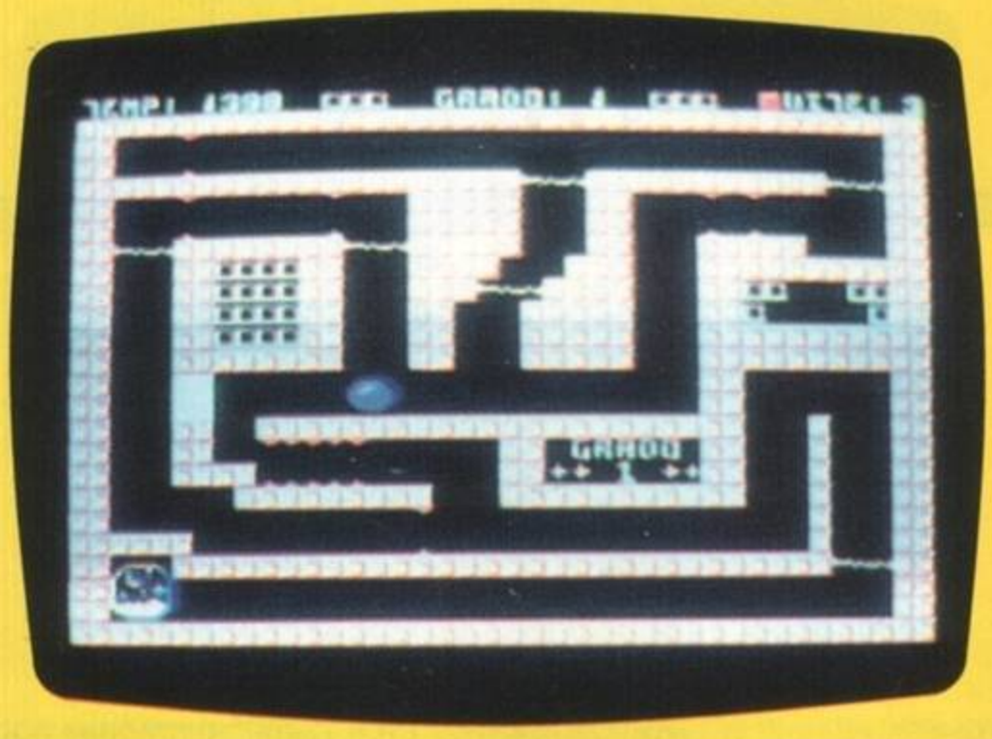


È proprio vero, questo gioco popolare ha ormai girato il mondo e ogni volta che ci viene riproposto con degli accorgimenti e delle sostaziali modifiche, ne fanno sempre una piacevole novità.
Infatti il nuovo scopo, prevede di abbinare colori uguali sia verticalmente, sia orizzontalmente in modo che se messi in fila per tre possono essere eliminati. I pezzi che scendono hanno tutti la medesima dimensione ma la vera difficoltà stà per l'appunto nel fare combaciare i colori che potrai spostare agendo sul tasto di fuoco

CURSORI

RIBA

In questo gioco tu controlli una sfera che deve muoversi in vari labirinti con lo scopo di superarli tutti e salvarla.
In ogni labirinto devi superare varie difficoltà e trabocchetti. Ci sono porte laser, a chiusura automatica, passaggi obbligati e insidie varie (che aumentano sempre di più man mano che aumenti di livello.) Devi essere abile nel manovrare il joystick poiché ogni esitazione od ogni errore ti può far perdere una vita (non urtare assolutamente nulla!). Devi essere anche veloce poiché perdi una sfera anche se tentenni e ti soffermi oltre un certo tempo in uno stesso posto.
Per superare un livello e passare al successivo devi far arrivare la tua sfera incolume fino all'uscita.

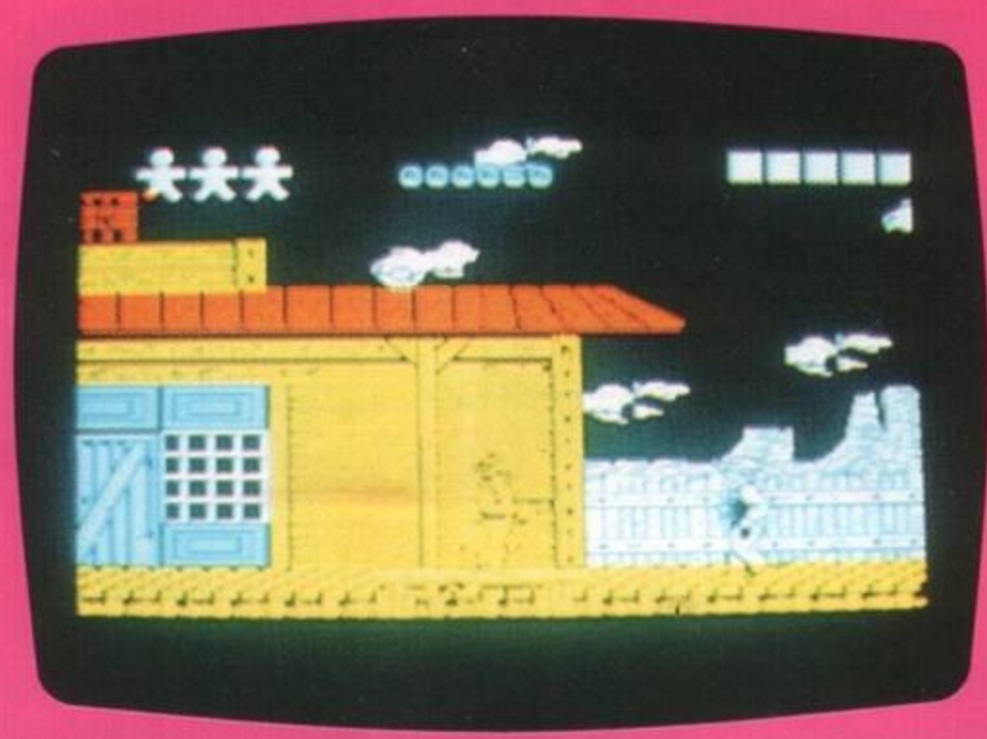


JOYSTICK IN PORTA 2

SPAZIO inizio

HOT DAY

Sei entrato in un villaggio del far-west, dove echeggiano ancora gli ultimi spari tra lo sceriffo e alcuni banditi.
Il paese non è molto ospitale e sembra che tutti ti vogliano morto.
Muovendoti da destra verso sinistra, ti metti nei panni di un vecchio cow-boy, il vecchio Berny che tutti conosciamo, e armato della sua "Colt" tenta di sopravvivere ai colpi di fucile dei banditi che pullulano come mosche in questo villaggio.
Riuscirà il vecchio e coraggioso Berny a sconfiggere l'epidemia di malavita che sconvolge il villaggio?
Provateci, subito!



JOYSTICK KEMPSTON TASTIERA

Tasti a video

CRESKI

Creski è un gioco di logica particolarmente avvincente nel quale devi riprodurre sulla parte di schermo di sinistra quello che vedi a destra. Se hai rifatto esattamente la figura allora passi al livello successivo.
Ogni figura è composta da sfere disposte in modo particolare.
Hai un numero limitato di sfere da utilizzare.
Fai attenzione poiché ogni volta che depositi una sfera adiacente ad un'altra questa si ingrossa (fino ad una certa dimensione dopodiché ritorna piccola: questa caratteristica è utile per risolvere certi livelli).
Hai un tempo limite per finire un livello.

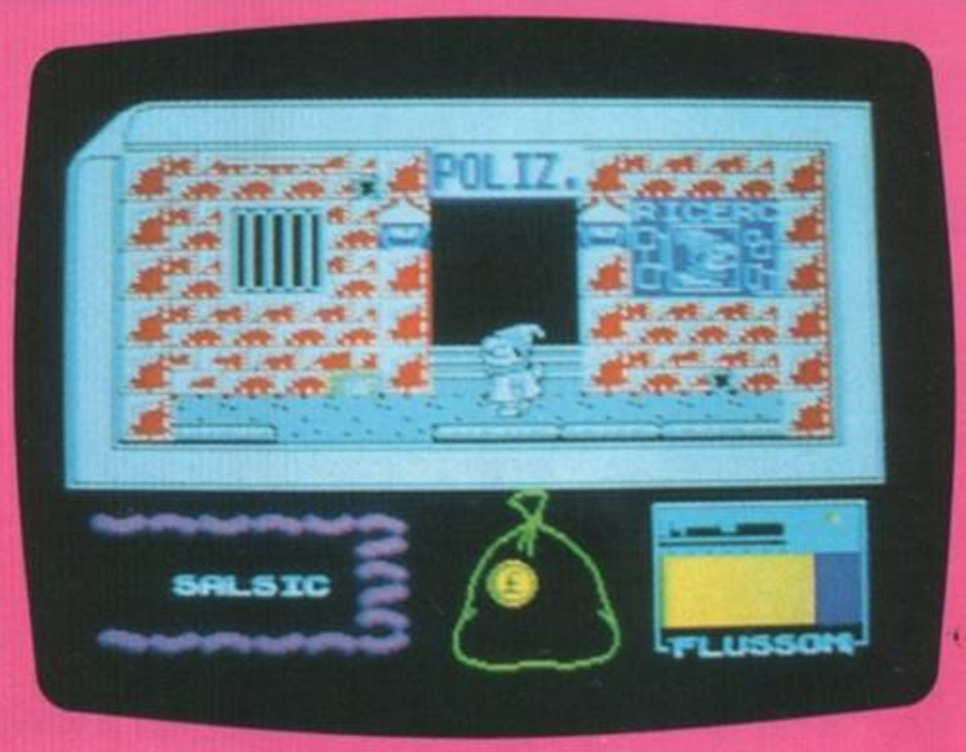
JOYSTICK IN PORTA 2

SPARO	inizio
<-	rifai livello

CBM 64

ITALIAN STYLE

Ti trovi in una città ricca di tante buone cose da mangiare e siccome la tua fame non si esaurisce mai, ti viene affidato il compito di trovare delle cibarie in giro per i negozi.
A volte dovrai risolvere dei piccoli problemi come: raccogliere chiave, usarla nel posto giusto, raccogliere denaro e spenderlo nel negozio giusto.
Solo così potrai raggiungere l'oggetto da recuperare. Attento però, la polizia è sempre in agguato e pronta ad arrestarti... sempre!



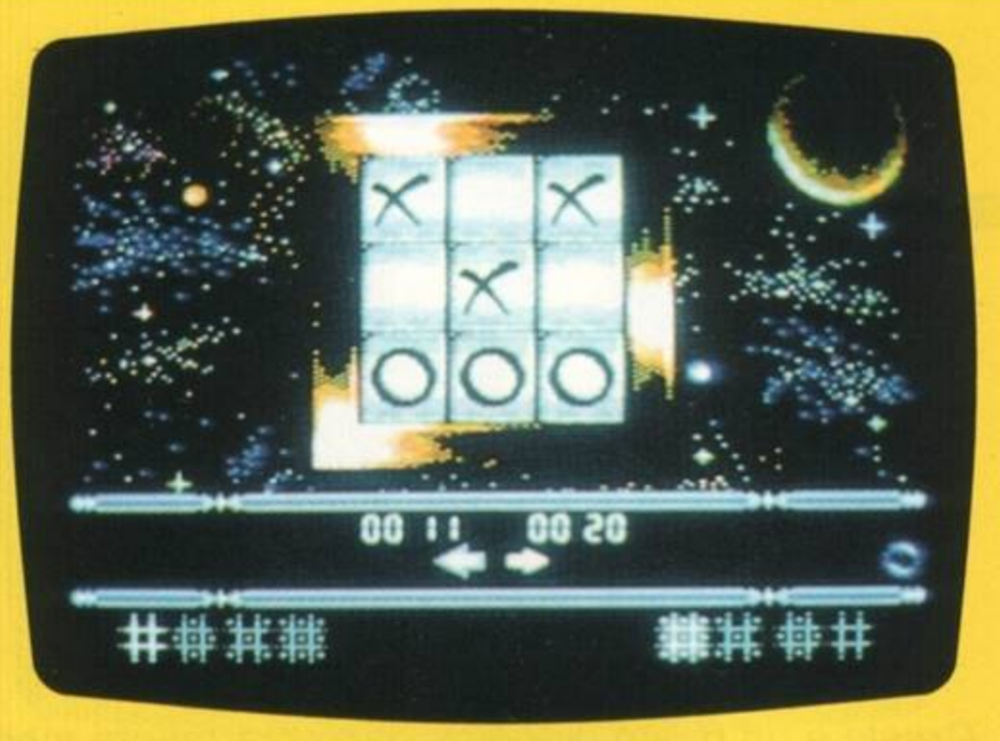
JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR

SPECTRUM

CBM 64

TRIS

Tris è la versione su computer del famoso gioco del nove. Il tuo compito è molto semplice: devi giocare contro un tuo amico e cercare di allineare tre pedine in fila verticale, orizzontale o obliqua.
Vince la sfida chi per primo vince otto partite.
Il computer ti offre alcune divertenti possibilità: puoi scegliere tra il gioco classico ed alcune varianti in cui non tutti i tris sono permessi.
In questo caso chi fa il tris non permesso dà partita vinta all'avversario.
La variante più difficile è quella in cui non è permesso alcun tris. In quest'ultimo caso vince chi costringe l'altro a fare il tris.
Come se non bastasse i giocatori possono scegliere versioni di gioco diverse tra loro. Buon divertimento!



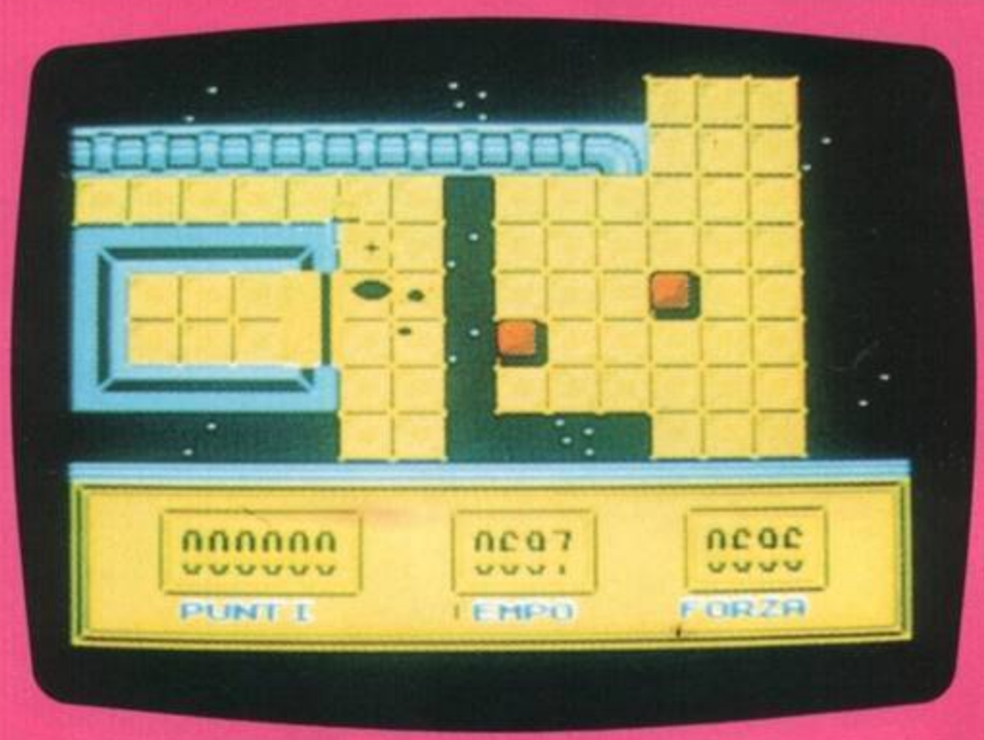
JOYSTICK IN PORTA 2 e 1

SPARO	inizio partita
M	musica si/no
P	inserire/disinserire pausa
Q	fine partita (in modo pausa)
U	rifacimento ultima mossa

SPECTRUM

TERMINAL LIFE

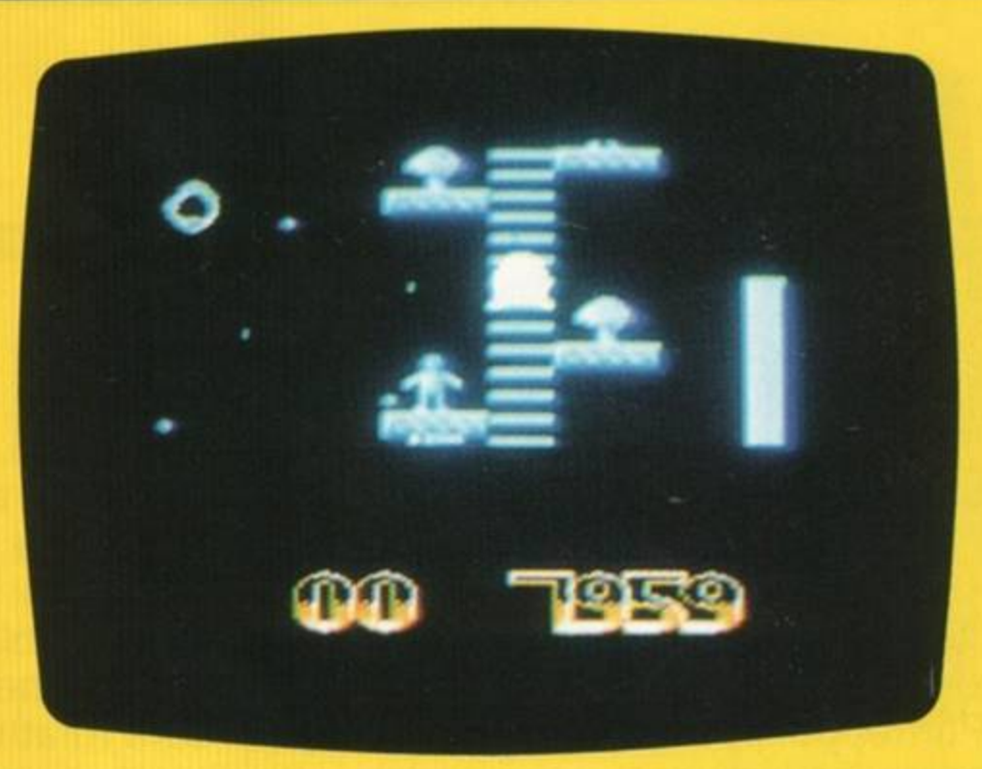
Ti trovi in un uno strano luogo abitato dalle creature più strane che, a quanto pare, si cibano della tua energia vitale che ti "rubano" colpendoti.
Sfruttando la vista dall'alto, ti devi muovere all'interno di questo labirinto nel tentativo di avere l'accesso ai terminali delle varie zone che ti permettono di compiere delle operazioni di trasferimento e di raccolta oggetti.
Per fare questo dovrai raccogliere dei Pass di accesso ai computer senza i quali ogni tentativo risulterà vano.



JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR

Tasti ridefinibili

SPIRITELLO



Calati nei panni di un fantasmino costretto a vagare all'interno di un labirinto. Il tuo compito è molto semplice: devi cercare i numeri posizionati qua e là sul percorso e raccoglierli nell'ordine esatto.
Una volta raccolti tutti i numeri potrai accedere al successivo livello di gioco per esplorare un nuovo labirinto.
Ovviamente il campo di gioco è popolato da mostri cattivissimi il cui tocco farà diminuire pericolosamente la tua energia vitale .
Quindi tieni gli occhi ben aperti e cerca di evitare i vari esseri che faranno di tutto per ostacolarti e costringerti a terminare anticipatamente.

JOYSTICK IN PORTA 2

TASTI

SPARO inizio partita

UNDER WORLD

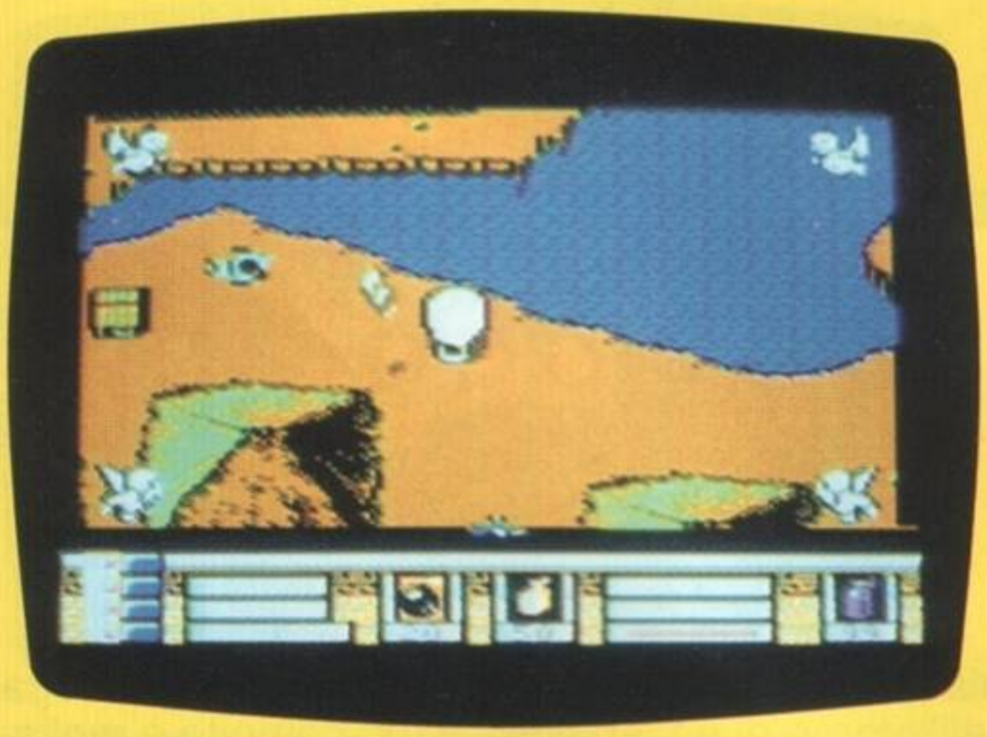
A bordo di uno splendido tipo di carro-armato sotterraneo devi muoverti e sondare tutti i tunnel visibili nello schermo facendo molta attenzione a non farti raggiungere dagli abitanti delle fogne (puoi ben immaginare che esseri possano essere).
Solo quando sarai riuscito ad esplorare tutti i tunnel potrai dire di avercela fatta.

TASTI

W	su
D	destra
X	basso
A	sinistra

MONGOLFIERA

Sali a bordo di una mongolfiera e preparati a combattere i nemici con abilità e coraggio.
Il comando generale ti assegnerà varie missioni, una più pericolosa dell'altra, e tu dovrai portarle a termine con successo per giungere alla vittoria finale. Le missioni consistono nel penetrare in territorio nemico ed abbattere tutte le postazioni avversarie lanciando le bombe a tua disposizione. Purtroppo, pilotare la mongolfiera non sarà affatto semplice in quanto essa andrà nella direzione del vento, indicata da quattro angioletti che soffiano dagli angoli dello schermo.
Tu dovrai manovrare il joystick in modo da contrastare il vento e guidare la mongolfiera nella direzione desiderata. Ovviamente ogni manovra richiederà un certo consumo di combustibile che purtroppo è limitato.
Fai attenzione al fuoco nemico ed alla quantità di bombe a tua disposizione perché anch'esse sono in numero limitato.
Una volta abbattute tutte le postazioni nemiche potrai accedere al successivo livello di gioco per affrontare una nuova missione ancora più impegnativa. Buon divertimento!

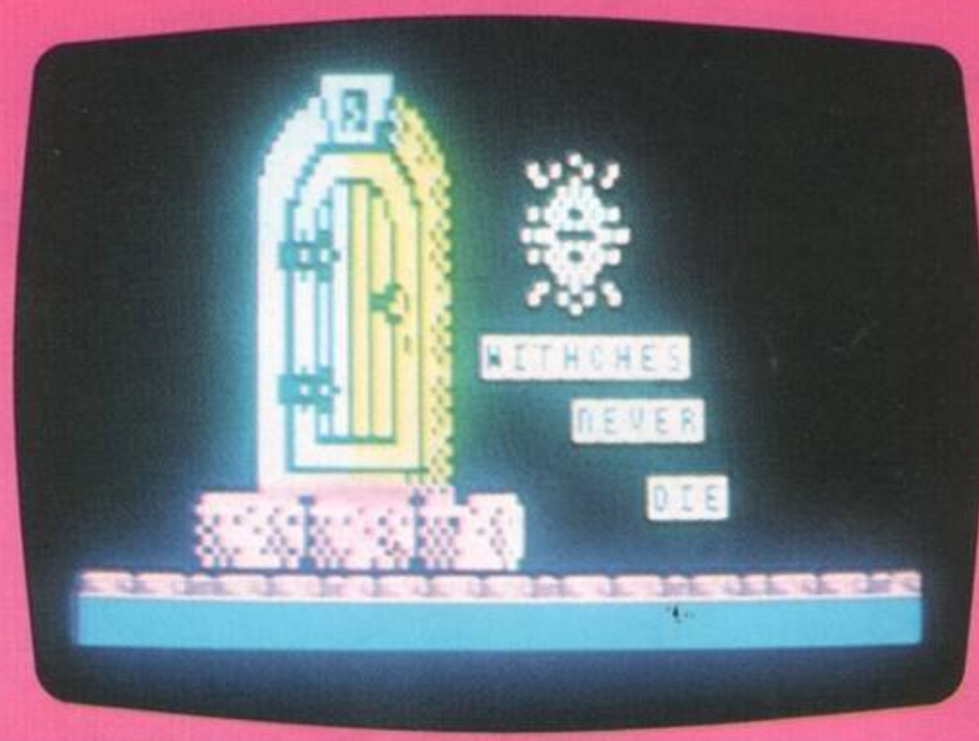


JOYSTICK IN PORTA 2

TASTI	
SPARO	inizio partita
RUN/STOP	fine partita
SPAZIO	inserire/disinserire pausa oppure musica/effetti sonori
SPARO + GIÙ	per abbassarsi
SPARO + SU	per alzarsi

WITHCHES NEVER DIE

Sei una strega a bordo della sua magica scopa e devi volare alla ricerca di un uomo.
Per arrivare allo scopo della missione, devi cercare le bacchette magiche le quali ti consentiranno di passare attraverso camini, porte chiuse e grotte... insomma un po' di magia basilare.
Raccogli le pozioni magiche e mischiale nel calderone che trovi in una stanza; il tutto ti permetterà di acquisire nuovi poteri magici.
Buona fortuna!



JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR

Tasti ridefinibili

TATON

TATON è un simpatico gattone che è stato dotato da Madre Natura di poteri eccezionali e con questi poteri vuole salvare il Mondo dalle forze del male! Per sconfiggere gli esseri maligni deve superare varie prove nelle quali deve ripulire lo schermo dai fusti di materiale radioattivo.
Ogni fusto ha un tempo limite (indicato in basso sullo schermo) per essere inattivato dopodiché esplode. Per disattivare un fusto basta toccarlo.
Sullo schermo sono presenti anche alcuni esseri ostili che hanno il compito di distruggerti.
Tu devi evitarli oppure ucciderli saltando loro sopra (saltandogli sopra una seconda volta li elimini dallo schermo). Puoi anche recuperare vari bonus che compaiono sullo schermo e coi quali puoi aumentare momentaneamente i tuoi poteri: super salto, velocità, punti e vita extra, congelante, scudo e così via.

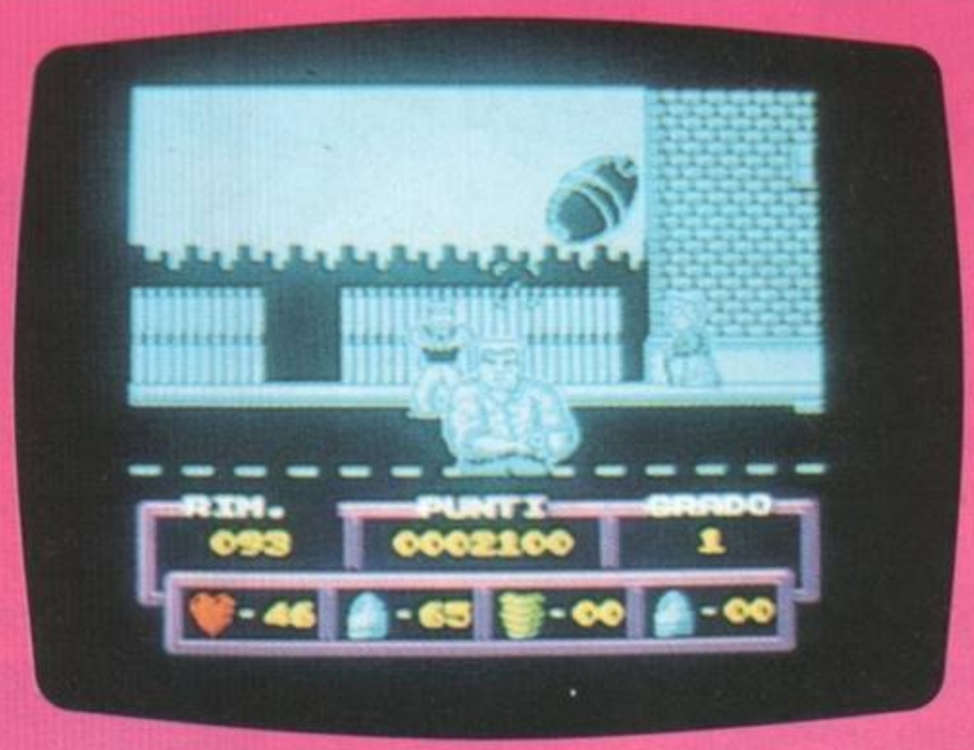
JOYSTICK IN PORTA 2

SPARO	inizio
RUN/STOP	pausa
Q (in modo pausa)	abbandoni

C64

BLACK POWER

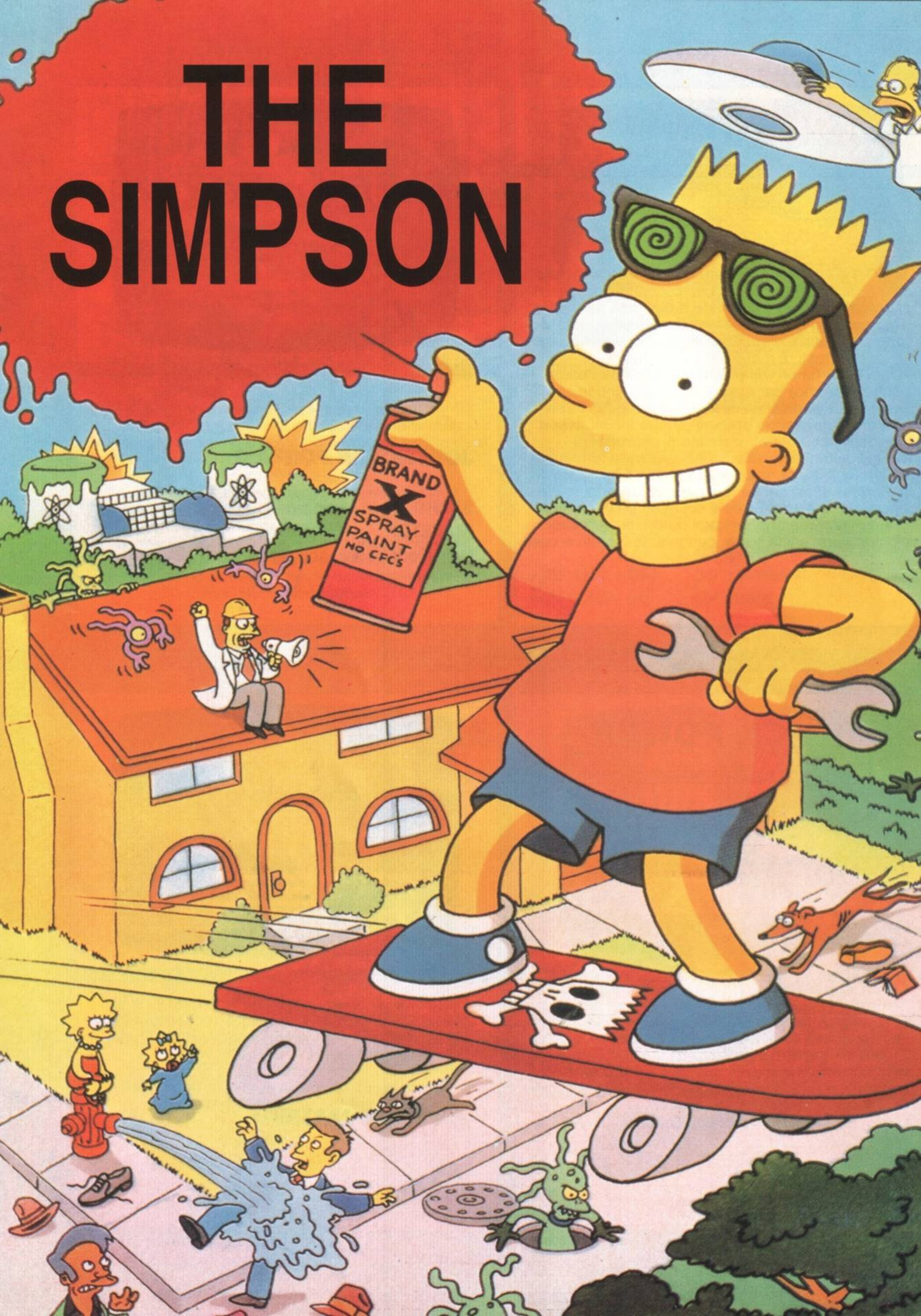
Sei un agente della F.B.I., incaricato, dagli organi supremi, di catturare alcuni boss della malavita.
Una volta giunto nel quartiere, però, ti rendi conto subito che le cose non sono sicuramente facili.
I loro scugnizzi ti attaccano da subito con ogni mezzo (perfino bombe a mano) e tu, sfruttando le tue risorse fisiche e militari, devi cercare di raggiungere i boss nascosti.
Buona fortuna... Eroe!

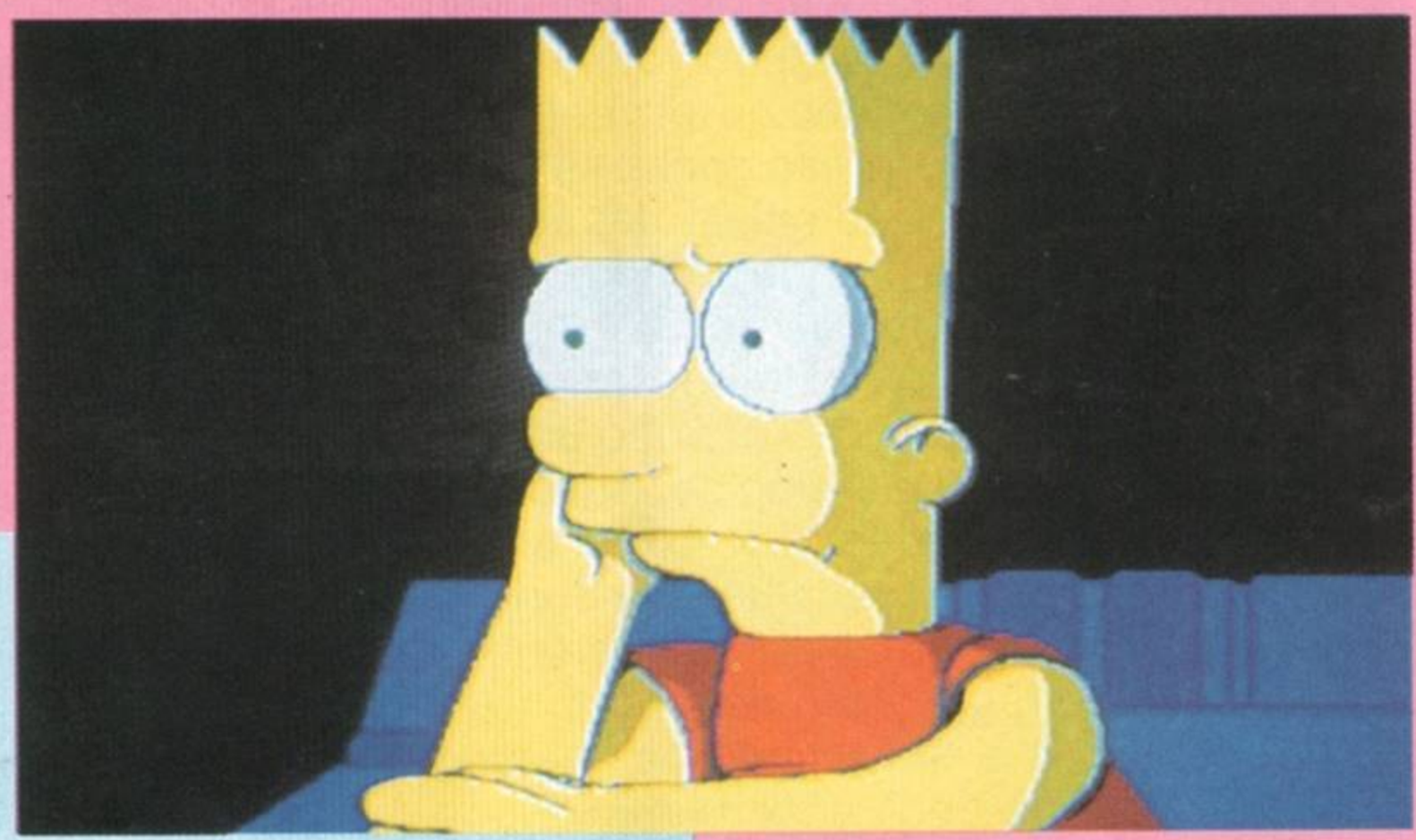


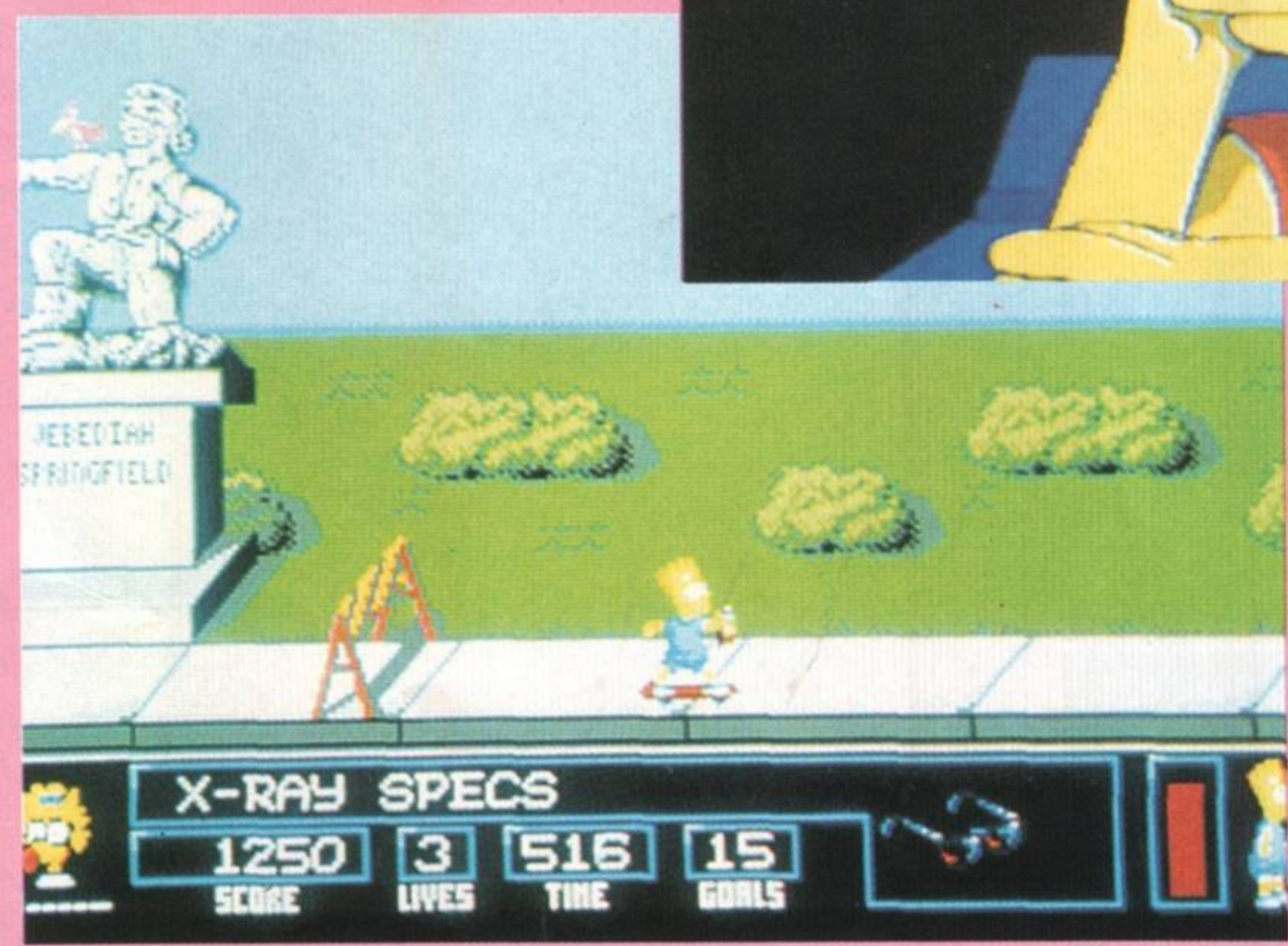
JOYSTICK TASTIERA

SPECTRUM

THE SIMPSON







Homer è il tipico ritratto del padre di famiglia tranquillo, un tipo anonimo, un perdente, contemporaneamente lamentoso e scontroso. Lavora in una centrale nucleare come ispettore alla sicurezza. Ha paura del suo capo, che è un concentrato di tutto ciò che c'è di più spregevole in un uomo che ha un potere su alcuni suoi simili. Homer non se la prende mai e lo invita addirittura a cena. Marge, la moglie di Homer, fa parte di quelle persone che la nostra società definisce inattive, perché è solo una casalinga.

Dietro al suo aspetto di donna docile e nascosta, però, dimostra una lucidità e un dinamismo che spesso mancano terribilmente a Homer. Bart, Lisa e Maggie sono i contro esempi del bambino americano medio. Questo cartone animato che fa ridere all'impazzata l'America e tutto il resto del mondo, batte tutti i record di audience! Come nella maggior parte dei film o dei libri destinati al successo, può capitare che un personaggio chiave diventi una star. È il caso di Bart: idolatrato dai giovani telespettatori americani.

Matt Groening, creatore e produttore di questa serie, sostiene che il successo dei Simpson è legato al loro anticonformismo primario. Il successo dei Simpson è identico a quello di qualsiasi altro prodotto, le T-shirts, i dischi, le bambole, le scatole da giochi che portano la loro immagine, si vendono tutti come panini e vengono calcolate in milioni di dollari. Anche l'industria cinematografica cerca di sfruttare questo filone. E così la 20th Century Fox fra poco metterà in commercio un film.

Per quanto riguarda il campo che ci interessa, Bart Simpson è già diventato vedette di un arcade: **The Simpsons**. Presto potremo vedere i Simpson su consolle e su arcade: Burt contro ai mutanti spaziali. L'introduzione del gioco è stata realizzata come un cartone animato. In una notte tranquilla, Bart appoggiato sui gomiti al davanzale della sua finestra contempla... il giardino. Passa una stella cadente, o almeno egli pensa così. ▶

Ma pochi secondi dopo, Bart è testimone di una scena strana e spaventosa. Dal cielo scende lentamente un piattino volante che si bloccherà a poche decine di metri dal suolo! Bart sembra sorpreso anche se rimane appoggiato con i gomiti al davanzale della finestra. E se la prende comoda, visto che il seguito è ancora più sconvolgente!
Dalla base del piattino si diffonde un raggio luminoso. Alcuni esseri dall'aspetto umano si materializzano nel giardino dei Simpson! A Bart sfugge un grido, poi corre a nascondersi, la luce è accecante. Per curiosità o per presentimento, il ragazzo prende i suoi occhiali a raggi X abbandonati lì sul tavolo, se li infila e si avvicina alla finestra. Stupore! Al posto degli esseri umani vede degli extraterrestri dalle forme orribili. Bart capisce subito che pericolo incombe sulla Terra e decide di agire. Da parte loro gli extra terrestri decidono di costruirsi delle armi con oggetti color malva.

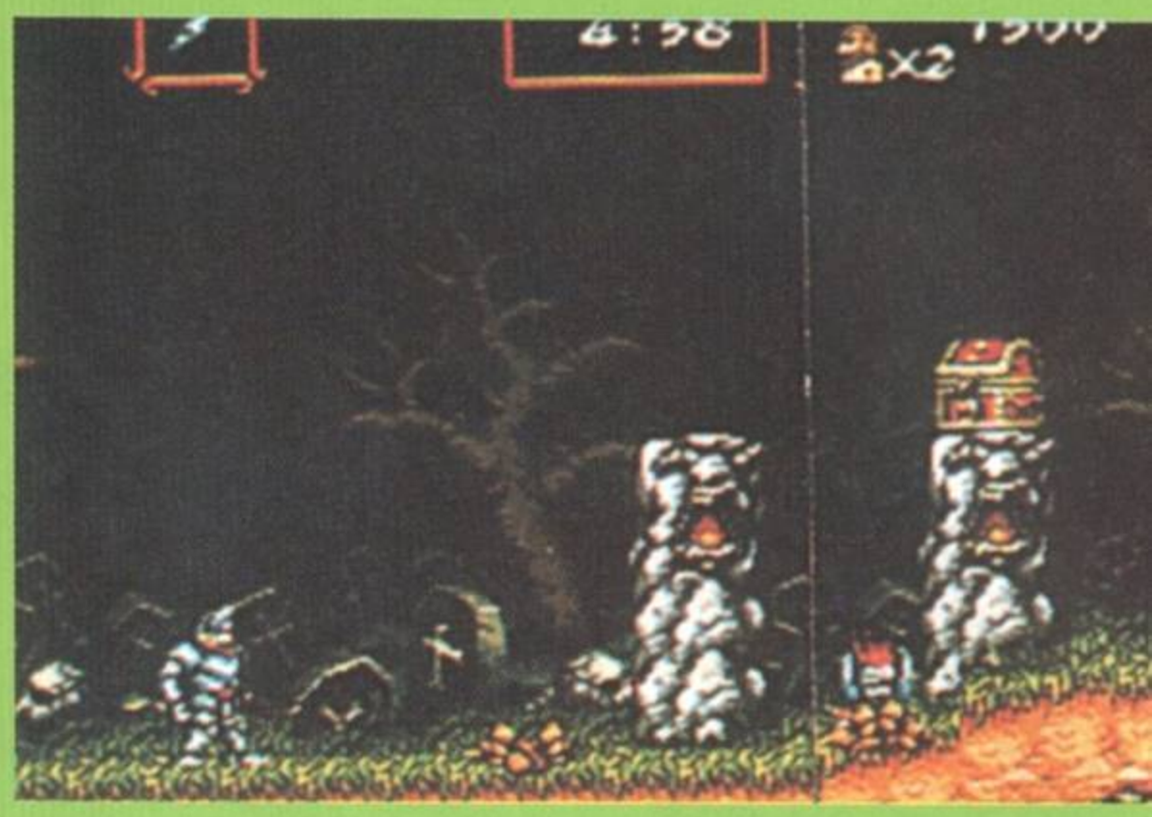
È l'inizio del primo livello, dove Bart deve nascondere tutti gli oggetti di quel colore. Dotato di uno scorrimento orizzontale (da sinistra a destra) il gioco riprende a tratti gli ingredienti tradizionali di un "run and jump" e di un gioco di piattaforme/. Un pannello nella parte inferiore dello schermo ti informa sull'oggetto utilizzato da Bart (gli occhiali, per esempio), sul punteggio, sul numero di vite che gli rimangono (12 in tutto), sul tempo concesso per arrivare alla fine del livello e sul numero di oggetti da nascondere (nel primo livello 24).
Bart può camminare, saltare e utilizzare gli oggetti che possiede. In realtà Bart può acquistare o recuperare oggetti senza i quali gli sarà impossibile avere successo. Quelli più importanti sono le bombe di vernice e le monete d'argento. La bomba, è logico, serve a dipingere di rosso tutti gli oggetti color malva. Le monete d'argento servono invece ad acquistare oggetti vari (razzi, chiave inglese, ecc.) che in alcune situazioni possono aiutare Bart. I razzi per esempio, servono per raggiungere gli oggetti color malva che si trovano fuori dalla portata della bomba. I riflessi e la precisione sono elementi molto importanti per riuscire ad avanzare nel gioco, non ci sono dubbi, ma non sono certo sufficienti! Durante la sua pericolosa missione Bart dovrà affrontare problemi spinosi che non potrà risolvere senza far appello alla sua perspicacia. Bart sa, per esempio, che uno dei personaggi della città si veste sempre con l'indesiderato colore. Esso si trova da Moe, il barista. Per farlo uscire Bart deve usare un telefono pubblico installato vicino al bar e fare un brutto scherzo, insultando la persona in questione!
Durante tutto il percorso alcuni extraterrestri sbarrano la strada di Bart. Bisogna evitarli, mentre alcuni passanti, sono dei mutanti dall'aspetto umano. Bart deve distruggerli saltando loro sulla testa, e una volta distrutti si trasformano in bolle di energia che ti serviranno a distruggere il mostro di fine livello, impersonato da una vecchia nonna! Attento, però, se Bart attacca un essere umano, uno vero, perde una vita, ecco perché servono gli occhiali a raggi X.
Il secondo livello riprende lo scenario del primo, solo che i mutanti decidono di prendere tutti i cappelli per trasformarli in armi. Devi recuperare ventiquattro cappelli dalle teste dei passanti, mutanti o meno. ●

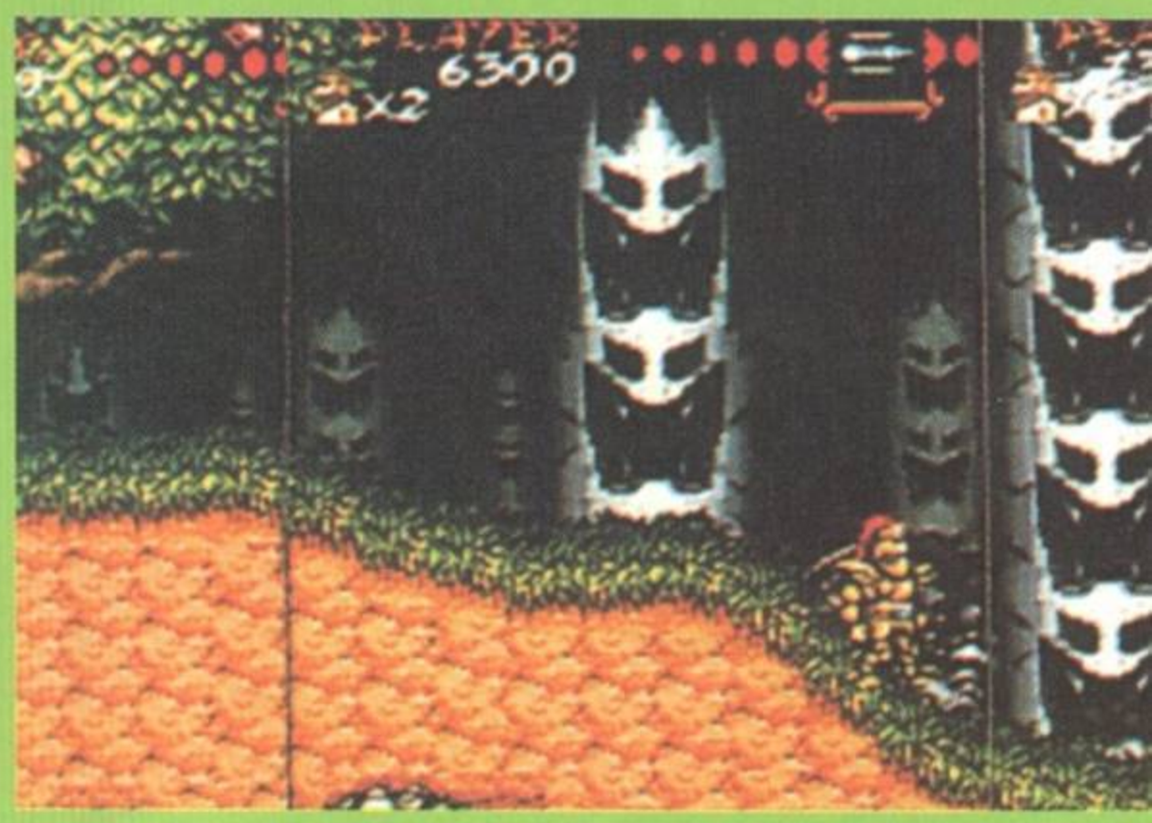
OGNI MESE NELLA TUA EDICOLA

SUPER GHOULS N'GHOSTS

Super Ghouls N'Ghost è il seguito del riuscitissimo **Ghosts'n' Goblins** e di **Ghouls'n' Ghosts**. I due giochi sono stati convertiti con notevole successo praticamente per ogni sistema di computer e consolle oggi conosciuti. Sir Arthur Lancelittle deve subire l'affronto di farsi portar via l'amata da un demone crudele. All'inizio si vede la mappa a scorrimento orizzontale che anticipa alcuni dei pericoli che attendono il nostro eroe. Quindi si passa al primo livello ambientato in un cimitero abbandonato dove Sir Arthur deve correre, saltare e scagliare pesanti lance contro zombies che emergono dalle viscere della terra portando pentole di terracotta che rompendosi rivelano bonus, armi e armature extra. Quindi Arthur deve evitare piogge di teschi lanciati da giganteschi monoliti di pietra,arrampicarsi su una roccia per evita-

re una gigantesca ondata e schivare grandi carri infuocati lanciati nella sua direzione. Nei livelli successivi Arthur ha a che fare con torri che ruotano sul loro asse, labirinti che modificano inaspettatamente il loro orientamento confondendo il giocatore, gigantesche valanghe, tentacoli di ghiaccio e processioni infinite di zombies. Il tutto senza far tirare il fiato al giocatore che può ben dire di cimentarsi in uno dei giochi più interessanti del suo genere.
Arthur deve tutta la sua fortuna all'armatura che lo protegge dagli assalti dei nemici ma che non è poi così impenetrabile. Basta un



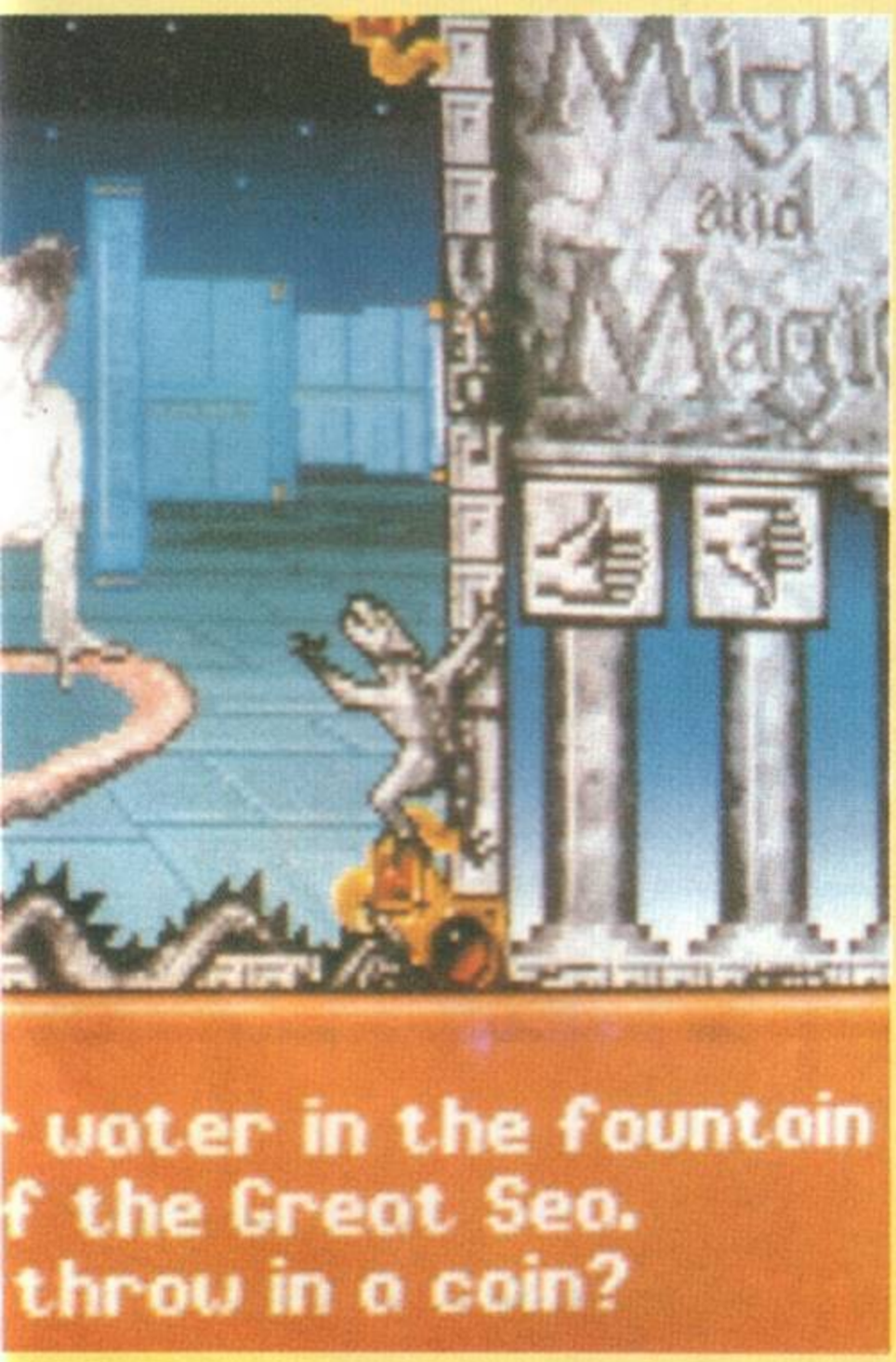


loro tocco e vola in frantumi obbligando Arthur a cercare in giro per gli schermi altre armature, alcune delle quali sono magiche. Le armature possono essere verdi o oro. L'armatura verde può tramutare le normali armi in armi magiche. Le lance si trasformano in dardi elettrici, i coltelli in palle di fuoco teleguidate e le asce in lame roteanti infuocate, fantastiche ma dalla traiettorie non sempre precisa. L'armatura d'oro invece permette ad Arthur di scagliare una superarma tenendo premuto il fire. ●

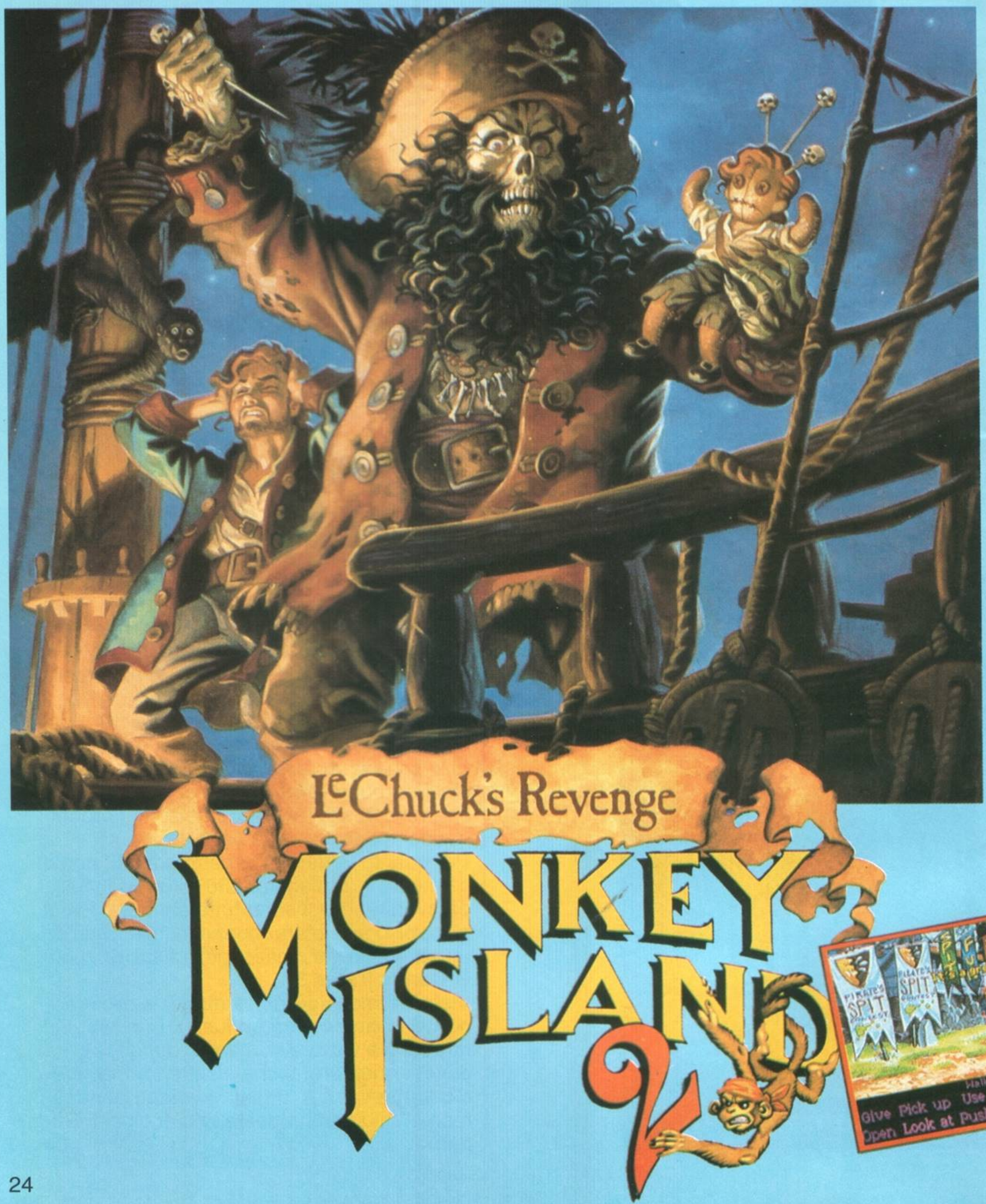
MIGHT AND MAGIC III

Meraviglia delle meraviglie! Questo terzo episodio di **Might and Magic**, edito dalla New World Computing, porterà i possessori di computer verso vette mai raggiunte. Quattro anni dopo aver scoperto la torre di alta magia di Wildabar e tutte le leggende ad essa collegate, decidi di esplorare le isole circostanti. Detto fatto, parti quindi subito alla ricerca di compagni d'avventura e poco dopo la luna nuova, riesci ad arruolare quattro guerrieri e un chierico. Dopo aver attraversato le paludi, ti imbatti in una pergamena nella quale si parla di una fontana magica. Ma, peccato, la per-

gamena è molto rovinata.
Il vostro sentiero vi conduce subito nel bosco del serpente, poi vicino a delle rovine del castello di Geywind. Quello che si può subito dire è che anche se lo scenario ricorda fino in fondo **Dungeons and Dragons,** la gestione dei personaggi è decisamente più semplice, e non c'è da lamentarsi, soprattutto perché il gioco guadagna molto in velocità.
Per quanto riguarda la presentazione assomiglia a **Eyes of the Baholder** o, per amor di paternità a **Dungeon Master**. Tuttavia molti miglioramenti rispediscono questo gioco nella preistoria. La colonna sonora, superba, ti pemette addirittura di sentire le voci digitalizzate se la tua macchina è dotata di una scheda sonora. Quella ideale, per le voci sarebbe **Soundblaster** ma, grande sorpresa, le voci digitalizzate sono riprodotte anche dalla scheda Adlib.
Per quanto riguarda l'aspetto grafico, non è da meno: le immagini a 256 colori sono belle da svenire, e poi sono tutte animate. Per il gioco bisogna notare che finalmente possiede un generatore automatico della piantina, come in **Bard's Tales 3**.
Viste le dimensioni del territorio da esplorare non si tratta certo di un lusso. E in realtà ti ritroverai a visitare numerosi dungeons e a doverti orientare anche all'aperto. Per il resto si ritrovano tutti gli ingredienti generalmente utilizzati in questo tipo di giochi. Superbo. ●



Eccolo finalmente, **Monkey Island 2** è arrivato per informarci sulle nuove avventure del pirata che a tutti piace odiare: Guybrush Threepwood.
Bisogna riconoscere che eravamo tutti convinti che Guybrush avesse distrutto il pirata LeChuck una volta per sempre in **Monkey Island 1**, ma il fatto di mettergli davanti una bottiglia di bevanda di estratti di radice non significa cancellare dalla faccia



della terra il più odioso spaccone della città. Così siamo stati fregati ma forse è stata un'esperienza positiva. Con la risurrezione di LeChuck arriva un nuovo grande gioco, con più isole e più personaggi, più animazione, un sistema sonoro migliorato e più scherzi.
Ti ritrovi nei panni di Guybrush Threepwood, che si trova in acque piuttosto cattive. Ha perso tutto quello per cui aveva lottato, la fama, la fortuna e, cosa non sorprendente, anche la sua donna. Il gioco comincia sull'isola di Scabb, probabilmente una tana dei pirati, dove Largo the Grande, la risposta di Scabb al Capitan Hook ha preso il potere e dato il divieto di salpare a tutte le navi.
Purtroppo l'inarrestabile ripetizione del racconto di Guybursh su 'Come ho ucciso LeChuck' sta saturando fino in fondo gli abitanti del luogo. E non solo, perché recentemente qualcuno ha parlato del misterioso tesoro di Big Whoop. In un attimo Guy decide di imbarcarsi in una nuova avventura, ma il primo problema che deve affrontare è proprio di riuscire ad abbandonare l'isola di Scabb. Dovrà in primo luogo affrontare Largo, poi trovarsi una nave e infine riuscire a sapere su Big Whoop tutto quello che un buon pirata deve sapere.
L'azione comincia a Woodtick, l'unico villaggio di Scabb. Puoi andare a trovare Woody the Carpenter, Wally the Cartographer, che sta preparando la scialuppa di Bloody Lip e

può offrirti un lavoro. Poi cerchi una nave sulla quale puoi trovarti proprio faccia a faccia con il SIgnor Largo.
I personaggi del gioco originale sono stati inseriti in modo carino nella nuova storia ed

è comunque piacevole incontrarli. I tre pirati sono sempre lì, ma sembra che trascorrano la maggior parte del tempo addormentati. Stan, che faceva affari con una nave usata, ha fatto la sua strada fino a diventare impresario di pompe funebri e offre un'ottima scelta di casse da morto usate.
Il governatore Marley si è saggiamente lavato le mani a proposito di Guybrush (anche se probabilmente non per molto, povero pazzo). Ora sta organizzando feste eleganti nella sua dimora di Booty Island. Per non parlare di Madame Jojo, l'indovina, le cui conoscenze si riveleranno indispensabili e naturalmente il vecchio caro LeChuck che è stato reincarnato sotto forma di un orrendo pirata fantasma. Spetta a te prenderlo, prima che riesca a beccarti lui.
Si, ci sono proprio tutti questi vecchi amici, che si muovono in luoghi pieni di colore: tutte le isole, le dimore del governatore, le casate, la giungla ed una stanza piena dei resti dei tuoi parenti morti da tempo. La Lucasfilm ha anche studiato un nuovo sistema di sonorizzazione, chiamato Imuse (interactive music under sound effects).
Mentre con gli altri giochi puoi ascoltare gli effetti sonori o la colonna musicale (e mai tutti e due contemporaneamente), grazie ad Imuse questo gioco ti permette di sentire il rumore della tua pala che scava mentre continua a proporti lo sfondo musicale.
Inoltre c'è una nuova bella idea, che non ▶

c'era in **Monkey Island 1**: puoi scegliere fra diversi livelli di difficoltà, puoi scegliere fra due diverse opzioni. In altre parole, esiste un racconto leggermente semplificato per i novellini e uno più difficile per gli avventurieri più scafati. Il bello è che i due livelli di difficoltà hanno problemi da risolvere diversi, per cui è come se tu avessi due giochi.
Muoversi nello schermo... Già, cosa si può dire sul sistema di controllo? Per quei poveretti fra di voi che non hanno mai giocato con **Monkey Island**, **Loom** o **Indiana Jones** - i giochi della Grafic Adventure - ecco una breve descrizione. **Monkey Island 2** viene controllato attraverso il mouse. Non c'è bisogno di perdere tempo scrivendo parole complicate, le domande che puoi porre a Guybrush ti appaiono alla base dello schermo. Ti basta clikkare sulla domanda o la risposta che scegli con il tasto sinistro del mouse, appariranno sullo schermo dell'azione e il personaggio ti risponderà di conseguenza. L'inventario degli oggetti che sei riuscito a raccattare è visualizzato anche lui, nell'angolo in basso a destra dello schermo. C'è poi una novità: il tuo inventario contiene anche una raffigurazione a colori degli oggetti che hai raccolto, invece del lungo elenco di nomi. Nell'angolo in basso a sinistra dello schermo trovi i tuoi verbi. Se vuoi che Guybrush cammini in una palude clikka su walk e poi sulla zona verso la qualevuoi che si muova. Se invece ti piace di più vederlo andare sulle rotelle animate, clikka su Use e poi sull'immagine delle rotelle animate. Semplice, no? Bene, ed ora sentite anche le nostre critiche.
Trovare i vari pezzi delle cartine, allontanarsi in direzione di Inky Island, flirtare con Elaine (hem, hem), cercare l'avventura con elio, tutto è molto bello. La prima cosa che sciocca in questo gioco è l'enorme quantità di lavoro che vi è stato messo dentro. La Lucasfilm non si è proprio risparmiata su niente. Ogni scena è stata studiata e perfezionata fino all'ultimo particolare. I grafici sono meravigliosi: un'ottima varietà di colori e di scenari, per non parlare dell'animazione, che è proprio eccellente.
Prendiamo per esempio il tempo che passi con Wally il cartografo: mentre curiosi nel suo negozio, Wally si toglie il monocolo e si dà una fregatina all'occhio con la mano. Quando Guybrush arriva nel box della fortezza di LeChuck, lo vedi che scruta insistentemente all'esterno. O quando sali a bordo della Jolly Rasta e salpi, le onde sciabordano intorno alla nave. Ci sono così tanti tocchi eccezionali. E le sorprese non mancano proprio. Appena hai l'impressione di andare avanti bene, può tranquillamente succederti di bloccarti improvvisamente nella tua avanzata.
Monkey Island 2 è incredibilmente ricco di immaginazione per cui non aver paura di metterti alla prova anche nelle combinazioni più azzardate.
Lo svolgimento della storia è originale e estremamente avvincente. Se cominci ti sarà estremamente difficile riuscire a lasciarlo lì. La Lucasfilm ha deciso per una trama non tradizionale e tutto ciò, insieme a informazioni lampo su quello che avviene in altri luoghi (e in particolare sulle diaboliche misfatte di LeChuck), rendono impossibile abbandonare l'azione a metà. Oltre tutto, Guybrush è un antieroe, giocando nei suoi panni ti ritroverai incasinato con gli altri personaggi che ti prendono in giro per il tuo modo di affrontare la vita.
Diversamene da molti altri giochi di avventura, è molto facile prendere il "giro" con **Monkey Island 2** e i due livelli di difficoltà sono una vera invenzione.
Sia l'animazione che la musica sono stati migliorati rispetto all'originale. Il sistema sonoro Imuse della Lucasfilm è superbo. Quando Guybrush si sposta a fatica nella palude, per esempio, senti sia i rumori dovuti al movimento che un sottofondo musicale. La colonna sonora e i rumori che accompagnano il gioco sono molto vari. Musica reggae per quando viaggi sul Jolly Rasta, musica adatta alla festa di Elaine Marley.
Tutte le musiche e i rumori, insomma, sono stati scelti con cura e studiati a fondo.

GOLDEN EAGLE

La storia di **Golden Eagle** è la solita zuppa di fantasia. La **Golden Eagle** è una statuetta mitica, molto misteriosa e molto potente, ecc. ecc. Nahmur, il grande sacerdote di una setta, ruba l'aquila ai suoi proprietari e, con un atto di pura malevolenza, fa a tutti il lavaggio del cervello. Stramaledetto quel giorno! Nahmur non conosceva il primo passaggio per sprigionare la forza dell'aquila. Per cui la riduce in pezzi che distribuisce poi a caso in giro per la città.

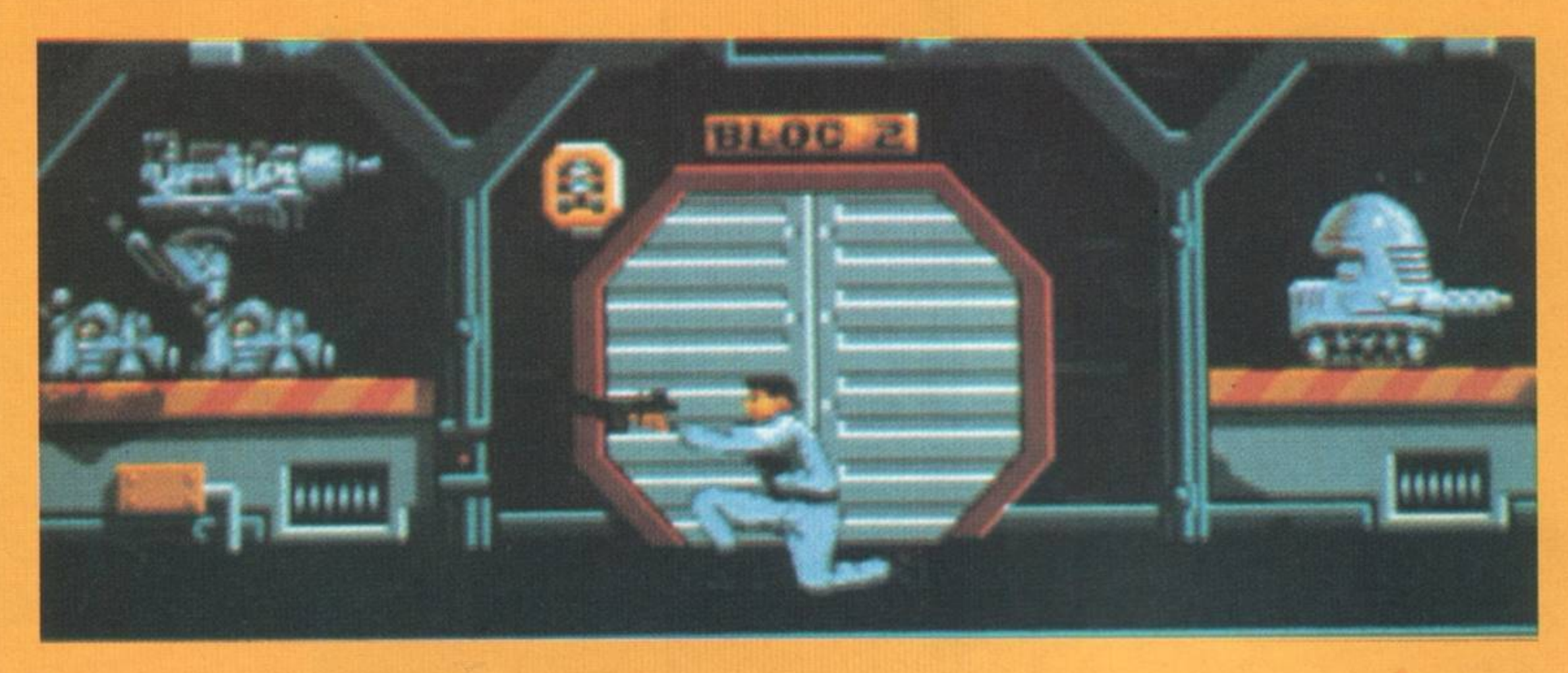
Ora spetta a te, personaggio libero, setacciare la città, rischiare la vita e tutto quanto ne consegue per recuperare tutti i pezzi e salvare l'universo conosciuto.

Tu in realtà sei proprio un personaggio libero. Non hai solo la possibilità di camminare in tutte le direzioni possibili, ma puoi anche saltare ed avere un aspetto da vero uomo quando sei armato della tua pistola. Quando ti sei stufato puoi ingobbirti e strisciare sul pavimento come un mostro di **Doctor Who**. In alcuni punti puoi 'interfacciarti' con la tecnologia. Le armerie ti permettono di cambiare la tua scarsa pistola con un'arma più originale ed esotica. I punti "info" ti concedono attimi di distrazioni. Le cassaforti contengono i pezzi dell'aquila, ma devi riuscire ad aprirle, sfruttando per bene il tuo senso dell'udito. Se ti annoi anche così, puoi far saltare lo scenario, ma non è un'operazione molto produttiva.

Puoi girare su e giù per Cyborgs senza grossi problemi, attento, sarebbe così se tu avessi subito una lobotomia completa. Sullo sfondo lampeggiano e si accendono un'infinità di luci e segnali luminosi, qua e là ti appaiono robot e droidi. Alcune porte ti conducono in corridoi, che a loro volta ti portano ad altre porte; una serie di porte può condurti in un magazzino, e dai magazzini rientri in altri corridoi. Le guardie appaiono all'improvviso e fanno di tutto per provocare la lotta. Falle fuori e si disintegreranno in modo decisamente carino, ma se perdi ti schiafferanno in prigione. È proprio in un caso del genere che ti fa molto comodo avere una vita supplementare: il problema è che per riuscire a fuggire dalla cella devi risolvere tutta una serie di problemi.

Oltre alla città, nei più o meno sessanta schermi, c'è tutta una selva di luoghi misteriori che trovi sempre alla fine del packaging. Ti promettono catacombe, pezzi organici e palazzi meravigliosi. Un incentivo per tutti i cittadini scontenti.

Molte persone sgraneranno gli occhi davanti ai grafici e all'animazione di questo gioco. Il personaggio principale di Eagle è animato ▶

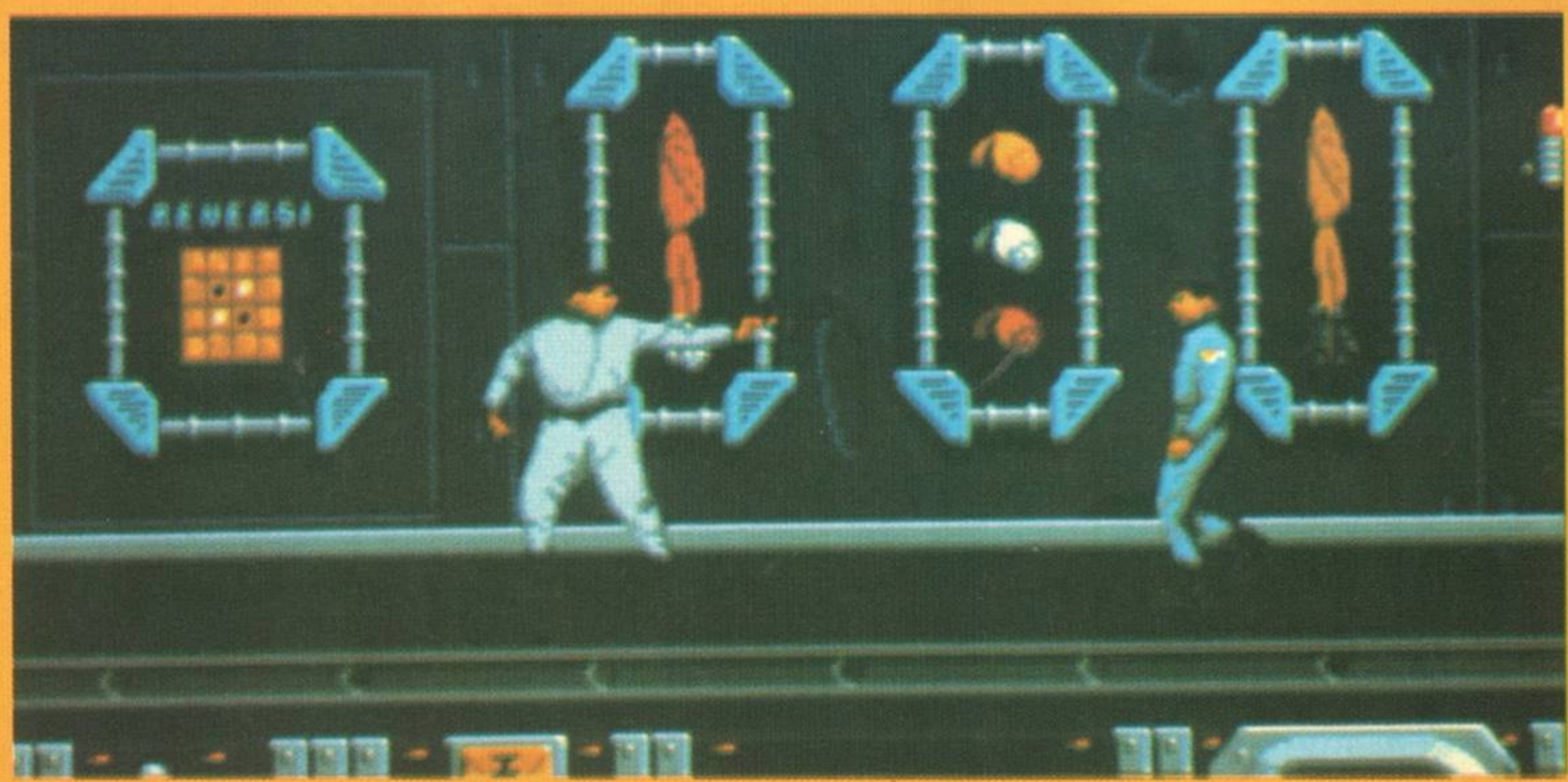


in modo meraviglioso, e non potevano esserci dubbi visto che i programmatori hanno utilizzato il vecchio strattagemma del modello/video/digitizzatore per aggiungere un po' di realismo ai loro grafici. Si accovaccia, alla James Bond, con la pistola spianata, lotta senza problemi, s'imbatte in una donna quando le sue energie stanno per esaurirsi. Ci sono poi anche schermi di presentazione molto carini e gli sfondi sono pieni di dettagli interessanti.

Malgrado tutto ciò, però, per quanto riguarda l'originalità e il disegno, **Golden Eagle** non supera nessun limite fino ad ora raggiunto. Si è conquistato fama come **Prince of Persia**, soprattutto dal punto di vista dell'animazione, ma nonostante le apparenze, per quanto riguarda il gioco non va più a fondo.

I problemi sono soprattutto di ordine fisico: frega questo, lanciati su quello, spara a quell'altro e passa sopra a quell'altra roba. Il ritmo è terribilmente lento, per il lento accesso al disco e l'impressione di rallentamento quando lo schermo viene riempito di oggetti. Le istruzioni sono spaventosamente enigmatiche e cretine per cui quando inizi il gioco, lanciato nel pieno del primo schermo, ti ritrovi a dover scoprire tutto quel che ti serve da quel che ti vedi davanti.

Eagle ha comunque molto divertimento da offrire. Ha un aspetto meraviglioso, ha una zona di gioco gigantesca, ha elementi problematici non da poco, ma se le istruzioni non ti spiegano come sbloccare le cassaforti, o se il sistema di controllo fa sì che tu venga catturato ogni volta che sei in un magazzino, ne avrai abbastanza molto velocemente.



OGNI MESE

IN EDICOLA

LA BOTTEGA DEL CHIP

In questa rubrica intendiamo pubblicare tutti quegli annunci che i nostri lettori ci manderanno per scambiarsi programmi o hardware gratis o a pagamento. Special Playgames ovviamente non risponde della veridicità di quanto affermato da chi ci scrive e invita tutti i lettori a utilizzare per le proprie inserzioni il tagliando che pubblichiamo nella rivista.

• VENDO - la Bytesoft vende il meglio dei giochi disponibili eccovi alcuni esempi: Speedball 2, Turties, Turtles Coin-op, Rod land, Supremacy, Dylan Dog, Rollyng, Ronny, Wrestlemania, Thunderjaws, Final Fight, Blow, Creatures e tanti altri. Max serietà - Telefonare ore pasti - Ansaloni Alberto - G. Mazzini, 43/D - 47030 Gatteo (FO) - Tel. 0541-930407

• VENDO - Il Club Spectromania Italia (sempre più il primo) è lieto di offrirvi una mega-offerta ad un prezzo strabiliante. Per coloro che posseggono uno ZX Spectrum 128 questa è sicuramente la loro occasione - Terminator 2 Hawk Storm Protennis Simulator - Zona Zero Manchester - United Europe Super Space Invaders - Hudson Hawk - Supercars RBI Baseball 2 - Darkman - Final Assault - Bruce Lee Remix - Robocop II - Adidas Champ Football - Chase H.Q. II - Back to Future 3 - Kick Off 2 - Wrestlemania Pitfighter - Gauntlet 3 - The Simpson - Battle Command - Final Fight - The Champ 24 video games per 128 K a sole lire 80.000 - compreso istruzioni cassette, TDK o Sony, spese postali impacchettatura) - Club Spectromania - Via delle Romite, 8 - 50124 Galluzzo (FI) - Tel. 0337/671492

• VENDO - Possiedi un Commodore 64/128 K oppure uno Spectrum 48/128 K? Vorresti essere informato su tutte le novità software (video games & utilities) ed hardware (interfacce, stampanti, joystick, mouse, drive, ecc)? Cosa aspetti allora inviaci per vaglia postale lire 20.000 e verrai inserito dentro la nostra mail-list - Ti sarà inviato periodicamente (una volta al mese) le ultime novità software ed una volta ogni 6 mesi il favoloso catalogo hardware (oltre 70 pagine) tutto questo per un anno. Ti aspettiamo allora, non perdere questa occasione - C.P.U. Italian System - Via delle Romite, 8 - 50124 Galluzzo (Firenze) - Tel. 0337/671492

• VENDO - Lemmings! Per il tuo Sinclair ZX Spectrum 48/128 K - Ed inoltre: Pit-Fighter (ZX 2A/3 only), Smash-TV, Terminator II 128 K only, Navy Seals 128K only, Space Crusade 128K only, Turtles II, Capitan Planet, Rod Land, Battle Command, R.B.I. II 128 only ecc: Software disponibile su cassette disco 3' (ZX 3) e 3.5' (sistemi + D/Disciple e Sam) - Vasta softeca programmi da lavoro, scolastici ecc; C.M.C. SinClub - Max serietà, Best service - C.M.C. SinClub - Via G. Rossini, 18 - 24030 Presezzo (Bg) - Tel. 035/460817

• COMPRO - Programma che trasforma i giochi CBM 64 in ZX Spectrum 48 K - Sono disposto a pagare bene contattare ore pasti e al più presto - Jonny - Via Certosa di Pavia - 20084 Lacchiarella - Tel. 90076328 - Età 13

• VENDO per C64/128 giochi, utilities, copiatori, turbo caricatori disco/nastro, creatori di videogames, ecc. su disco e/o nastro - Duplico anche cassette dell'Edicola come SP Program, New SP. Playgames, con 64 Radio e C, ecc. (Vari numeri) a L. 5.000 i programmi vanno da L. 1000 a L. 2000 escluso supporto e spese di spedizione (a

Tagliando da compilare e spedire in busta alla redazione di SPECIAL PROGRAM presso SIPE s.r.l., Via Ausonio 26, 20123 Milano

VENDO | COMPRO
(cancellare i settori che non interessano)
CERCO | TROVO

NEW SPECIAL PLAYGAMES N.48

SCRIVERE IN STAMPATELLO

NOME_____ INDIRIZZO_____

CAP_____ CITTA'_____ TEL._____ ETA'_____

vostro carico) inoltre vendo rivista Zzap! Per gli 8 bit (nuovi come appena comprati) L. 3000 l'uno - Scrivere per ottenere la lista completa (invia francobollo da L. 750 per la risposta) - Le spedizioni avverrano in contrassegno duplico giochi anche per Spectrum 48K, C16, Plus 4, Vic 20, MSX 48K - Basso Alessandro - Via G. Puccini 5 - 30020 Noventa di Piave - Tel. 0421/65322 - Età 20

• SINCLERISTI! È nata Sinclair Point News la rivista amatoriale dedicata esclusivamente ai computers Sinclair Spectrum 128K/48K QL 288 e Sam Coupé Sinclair Point Club: Novità Software e Hardware mensili, software disponibile su disco 3.5 3" , microdrive e cassetta max serietà - ZX Spectrum 48K Plus nuovi L. 320.000, ZX Spectrum 128 K Plus 3 nuovi L. 525.000 - MGT Sam Coupè L. 650.000 - Sinclair Point - Via G. Rossini, 18 - 24030 Presezzo - Tel. 035/460817 - Età 18

• VENDO giochi per C64 a un prezzo strepitoso ogni gioco ha il suo prezzo e obbligatorio prendermi almeno 2 - Il costo se viene data anche cassette parte dalle 3.000 sennò costa di più - Giovanni Terzaghi - Piazza del Gasparò 20 - Como - Tel. 031/303982 - Età 11

• CERCO cassetta per CBM con gioco "prince of persia" Cerco disperatamente video games per Commodore GA come Shinobi, Turtles e Rocky I-II - Sono disposto a pagarvi fino a L. 2000 o 3000 se necessario per ognuna delle cassette - però voglio queste cassette per consegna passare nelle ore pomeridiane - Cafueri Pompeo - Via Adige 19 - 72021 Frane Fontana - Tel. 342930 - Età 14

• CERCO disperatamente su disco 3D Construction Kit per 64 Posso pagare lire 10.000 - Telefonate o scrivete - Andrea Muleri - Via Crociali, 9 - 40138 Bologna - Tel. 342905 - Età 14

• COMPRO il programma che trasforma il Commodore 64 in Spectrum - Prezzo ragionevole - Vendo inoltre più di 250 giochi tra cui: Match Day II, Pivot Basket, Bomber 2, Double Dragon II, Wonderboy, Ghostbusters I-II-III, Training, Corso allenatori, Chase Hq e moltissimi giochi sportivi (calcio, tennis, olimpiadi, ecc.) in cassetta da L. 2000 a L. 6000 - Bernardi Milo - Via Cenci, 45 - 47037 Rimini (FO) - Tel. 0541-54470 - età 13

• VENDO - sono sempre io, Alessia e voglio proporvi altri titoli di giochi in disco per C64, Turbo Out, Run, Ispettore Scott, Detective Mouse, Karatè, Sentinel, Nel mondo dell'oltretomba, Skaterock man, Il Barone Rosso, Arti Marziali, Asiankis, Foxi, Hockei su ghiaccio, Giochi olimpici, Giochi da Circo, La stecca d'oro, The Great Gianna Sisters, Pacland, Dragonskulle, ecc. Posson essere vostri. Chiedete la lista a 1400 Lire - Zavagli Alessia - Via Cappannaguzzo Bulgarno - Bulgarnò di Cesena (FO) - Tel. 0547/58955 - Età 12

• COMPRO qualsiasi tipo di wrestling per Spectrum - Vendo più di 400 giochi (funzionano tutti a L. 2000 l'uno + 2500 e spese postali a L. 15000 + 2500 per la cassetta e spese postali 10 giochi. Potete sceglierli per la lista spedite L. 1000 in busta - Alcuni dei giochi sono: Golden ax, Shinobi, Dinamite Dux, Cabal Robocop, Rainbow, Islands Rambo II, Gouls'n'ghosts, Tiger Rood, Pai land, Flinstons, Roston Hang Hon, Indiana Jones, Conan il barbaro, Predator, Top gun, Turtles, The real ghostbusters I, II, Tennis, Calcio, Basket - Gabriele Rukavina - Via Leon Battista Albertini - 34144 Trieste - Tel. 308165

LA BOTTEGA DE

In questa rubrica intendiamo pubblicare tutti quegli lettori ci manderanno per scambiarsi programmi o pagamento. Special Playgames ovviamente non risp di quanto affermato da chi ci scrive e invita tutti i lett proprie inserzioni il tagliando che pubblichiam

• VENDO - la Bytesoft vende il meglio dei giochi disponibili eccovi alcuni esempi: Speedball 2, Turties, Turtles Coin-op, Rod land, Supremacy, Dylan Dog, Rollyng, Ronny, Wrestlemania, Thunderjaws, Final Fight, Blow, Creatures e tanti altri. Max serietà - Telefonare ore pasti - Ansaloni Alberto - G. Mazzini, 43/D - 47030 Gatteo (FO) - Tel. 0541-930407

• VENDO - Il Club Spectromania Italia (sempre più il primo) è lieto di offrirvi una mega-offerta ad un prezzo strabiliante. Per coloro che posseggono uno ZX Spectrum 128 questa è sicuramente la loro occasione - Terminator 2 Hawk Storm Protennis Simulator - Zona Zero Manchester - United Europe Super Space Invaders - Hudson Hawk - Supercars RBI Baseball 2 - Darkman - Final Assault - Bruce Lee Remix - Robocop II - Adidas Champ Football - Chase H.Q. II - Back to Future 3 - Kick Off 2 - Wrestlemania Pitfighter - Gauntlet 3 - The Simpson - Battle Command - Final Fight - The Champ 24 video games per 128 K a sole lire 80.000 - compreso istruzioni cassette, TDK o Sony, spese postali impacchettatura) - Club Spectromania - Via delle Romite, 8 - 50124 Galluzzo (FI) - Tel. 0337/671492

• VENDO - Possiedi un Commodore 64/128 K oppure uno Spectrum 48/128 K? Vorresti essere informato su tutte le novità software (video games & utilities) ed hardware (interfacce, stampanti, joystick, mouse, drive, ecc)? Cosa aspetti allora inviaci per vaglia postale lire 20.000 e verrai inserito dentro la nostra mail-list - Ti sarà inviato periodicamente (una volta al mese) le ultime novità software ed una volta ogni 6 mesi il favoloso catalogo hardware (oltre 70 pagine) tutto questo per un anno. Ti aspettiamo allora, non perdere questa occasione - C.P.U. Italian System - Via delle Romite, 8 - 50124 Galluzzo (Firenze) - Tel. 0337/671492

• VENDO - Lemmings! Per il tuo Sinclair ZX Spectrum 48/128 K - Ed inoltre: Pit-Fighter (ZX 2A/3 only), Smash-TV, Terminator II 128

Tagliando da compilare e spedire in busta a
di SPECIAL PROGRAM
presso SIPE s.r.l., Via Ausonio 26, 2012

VENDO | COMPRO
(cancellare i settori che non interessano)
CERCO | TROVO

NEW SPECIAL PL

SCRIVERE IN S

NOME _____ INDIRIZZO _____

CAP _____ CITTA' _____ TEL. _____

RITAGLIA LUNGO IL BORDO
SEGNATO IN NERO E PIEGA
SEGUENDO IL TRATTEGGIO INDICATO

PERSONALIZZA LA TUA
CASSETTA SCRIVENDO
IL TUO NOME